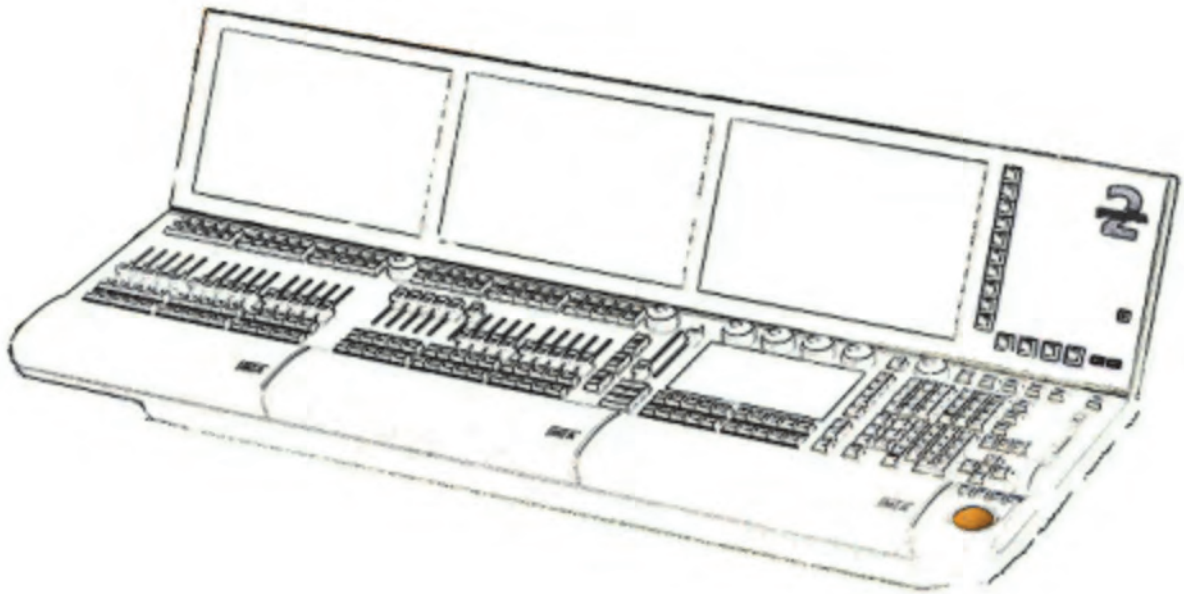




2 grandMA 2

instrukcja obsługi
Wersja 3.2



oświetlenie
i technika
sceniczna

Dystrybucja w Polsce:

LTT Sp. z o.o., ul. Bakalarska 17, 02-212 Warszawa
tel. 022 845 00 65, fax 022 845 00 69
www.ltt.com.pl e-mail: ltt@ltt.com.pl

Dokument przewidziany do druku dwustronnego

Spis Treści

1. Wprowadzenie	19
1.1 Podstawowa terminologia	21
1.2 Układ konsoli	22
1.2.1. Górny panel	22
1.2.2. Tylny panel	22
1.2.2.1. Konsoli	22
1.2.2.2. MA onPC command wing	23
1.2.2.3. MA onPC fader wing	23
2. Koncepty i filozofia w grandMA2	24
2.1 Podstawowa funkcjonalność	24
2.1.1. Atrybuty	24
2.1.2. Zapis (backup)	25
2.1.3. Kanały i urządzenia	25
2.1.4. Linia komend	26
2.1.5. Cue i sekwencje	27
2.1.6. Efekty	28
2.1.7. Executory	29
2.1.8. Grupy	30
2.1.9. Opisy/etykiety	30
2.1.10. Presety	31
2.1.11. Programer	31
2.1.12. Selekcja/wybieranie	32
2.1.13. Ekrany dotykowe / graficzny interfejs użytkownika	32
2.1.14. Śledzenie (tracking)	33
2.1.15. Widoki i okna	33
2.1.16. Spis urządzeń (Fixture Schedule)	34
2.2 Rozszerzona funkcjonalność	35
2.2.1. Agenda	35
2.2.2. Bitmapy (urządzenia bitmapowe)	35
2.2.3. Chaser	35
2.2.4. Parametry ColorRGB	36
2.2.5. Nawigacja i edycja linią komend	37
2.2.6. Kanały DMX a parametry	37
2.2.7. Omówienie klawiszy konsoli	38
2.2.8. Szablony Layout	42
2.2.9. Makra	42
2.2.10. MIDI Show Control (MSC)	43
2.2.11. Wielu użytkowników	48
2.2.12. Architektura sieci	48
2.2.13. MA NPU - sieciowy procesor obliczeniowy	48
2.2.14. Rozszerzanie ilości parametrów	49
2.2.15. grandMA2 replay unit	50
2.2.16. grandMA Show Converter	51
2.2.17. Okno Stage oraz MA 3D	52
2.2.18. Kod czasowy	52
2.2.19. Światy (World)	53
2.2.20. Różnica między światami, filtrami i maskami	53

3. Przewodniki	55
3.1 Przewodnik Podstawy 1.	55
3.1.1. Tworzenie nowego spektaklu	55
3.1.2. Adresowanie dimmerów	56
3.1.3. Używanie okien i ekranów	57
3.1.3.1. Okno Commandline Feedback	57
3.1.3.2. Arkusz kanałów	57
3.1.3.3. Zapisywanie widoków	57
3.1.4. Kontrolowanie kanałów	57
3.1.4.1. Włączanie kanałów	57
3.1.5. Grupy	58
3.1.5.1. Pula grup	58
3.1.5.2. Pierwsza grupa	58
3.1.5.3. Następne 11 grup	58
3.1.6. Zapisywanie pierwszej pamięci cue	59
3.1.7. Tworzenie większej ilości cue	60
3.1.7.1. Tworzenie następnych cue	60
3.1.8. Edytowanie sekwencji	61
3.1.8.1. Ustawienie automatycznej kontynuacji	61
3.1.8.2. Zmianie nazw cue	61
3.1.8.3. Poprawianie cue	61
3.1.8.4. Edytowanie czasów	61
3.2 Przewodnik Podstawy 2.	62
3.2.1. Dodanie ruchomych świateł	62
3.2.1.1. Zapisanie spektaklu	62
3.2.1.2. Dodanie nowych urządzeń	63
3.2.2. Arkusz urządzeń (Fixture)	63
3.2.3. Sterowanie urządzeniami	64
3.2.3.1. Pasek narzędziowy 'Preset Control'	64
3.2.3.2. Interakcja z ruchomymi światłami	65
3.2.4. Pule presetów	66
3.2.5. Tworzenie presetów	67
3.2.5.1. Trochę przygotowań	67
3.2.5.2. Zapisywanie presetów	67
3.2.6. Druga sekwencja	68
3.2.6.1. Tworzenie drugiej sekwencji	68
3.2.6.2. Ustawienia sekwencji (menu Assign)	68
3.2.6.3. Sprzęganie i edytowanie dwóch sekwencji	68
3.2.7. Używanie świateł	69
3.2.7.1. Na zakończenie	69
3.3 Przewodnik Makra	70
3.3.1. Wprowadzenie do makr	70
3.3.2. Interakcja makra z linią komend	71
3.3.2.1. Dołączanie tekstu (znak @)	71
3.3.3. Używanie zmiennych	72
3.3.4. Tworzenie zapytań w makrach	72
3.3.5. Wyrażenia warunkowe	73
3.3.6. Czasy w makrach	74
3.3.7. Automatyzacja ustawień	74
3.3.8. Import i eksport makr	76
3.4 Przewodnik Typy Urządzeń	76

3.4.1. Tworzenie nowego typu urządzenia	76
3.5 Przewodnik Urządzenia	79
3.5.1. Okno Calibration do kalibracji pozycji urządzeń	79
3.5.1.1. Przebieg kalibracji	79
3.6 Przewodnik Efekty	79
3.6.1. Przygotowanie spektaklu do przewodnika	80
3.6.2. Tworzenie efektu z użyciem programera	80
3.6.3. Tworzenie szablonu efektu w edytorze efektu	82
3.6.4. Tworzenie efektu z użyciem presetów	84
3.6.5. Używanie efektów w cue	84
3.6.5.1. Uruchamianie i zatrzymanie efektu w cue	84
3.6.5.2. Nowa sekwencja z efektem typu 'Relative'	86
3.6.5.3. Uwagi o używaniu szybkości w efektach	87
3.6.6. Edytowanie efektów z użyciem linii komend	87
3.6.7. Modyfikowanie efektu używając makra	88
3.6.8. Różne sposoby na używanie efektów	89
3.7 Przewodnik Sekwencje	90
3.7.1. Praca z MIB.	90
3.7.2. Tryby cue w sekwencjach śledzących	92
3.7.2.1. Linia komend	93
3.8 Przewodnik Search i Replace	93
3.8.1. Search	93
3.8.2. Replace	94
3.8.3. Searchresult (wyniki szukania).	95
3.9 Przewodnik Layout	97
3.9.1. Konfiguracja	97
3.9.2. Zapisywanie dimmerów do szablonu Layout	97
3.9.3. Dodanie obrazu tła	98
3.9.4. Ustawianie reflektorów	99
3.9.5. Urządzenia LED	100
3.9.6. Ruchome głowy	100
3.9.7. Dodawanie elementów z puli	101
3.9.8. Ostatnie poprawki	102
3.10 Przewodnik Urządzenie Bitmapy	103
3.10.1. Importowanie urządzenia bitmapy	103
3.10.2. Wstawienie bitmapy do szablonu	104
3.10.3. Sterowanie urządzeniem bitmapy	105
3.10.4. Edycja urządzenia bitmapy	106
3.10.5. Przykład użycia urządzenia bitmapy	107
3.10.6. Priorytety bitmapy	108
3.10.7. Wyłączanie urządzeń spod działania bitmap	108
3.11 Przewodnik MATricks	109
3.11.1. Wprowadzenie	109
3.11.2. MatricksInterleave - przekładanie	110
3.11.3. MatricksBlocks - bloki	111
3.11.4. MatricksWings - skrzydła	112
3.11.5. MatricksGroups - grupy	112
3.12 Przewodnik RDM	113
3.12.1. Włączenie RDM	114
3.12.2. Parowanie urządzeń RDM.	116

3.12.3. Automatyczne adresowanie urządzeń RDM	118
3.12.4. Praca z parametrami RDM	119
3.12.5. Praca z czujnikami RDM	122
3.12.6. Konfiguracja powiadomień RDM	123
3.12.7. Rozdzielenie urządzeń RDM	126
3.12.8. Wyłączenie RDM	126
3.13 Przewodnik Wejście DMX.	128
3.13.1. Stworzenie nowego spektaklu.	128
3.13.2. Zapisywanie z wejścia DMX w grandMA2	128
3.13.2.1. Konfigurowanie zewnętrznego DMX.	128
3.13.2.2. Wyłączenie łączenia linii DMX.	129
3.13.2.3. Konfigurowanie gniazda wejścia DMX w konsolce	129
3.13.2.4. Konfigurowanie gniazda wejścia DMX w bramce.	129
3.13.2.5. Praca z wejściowym sygnałem DMX	129
3.13.3. Łączenie sygnałów DMX	130
3.13.3.1. Wyłączanie zdalnego sterowania DMX	130
3.13.3.2. Aktywacja łączenia sygnałów dla linii 1.	130
3.13.3.3. Konfigurowanie gniazda wejścia DMX w konsolce	130
3.13.3.4. Konfigurowanie gniazda wejścia DMX w bramce.	131
3.13.3.5. Praca ze sklejeniem sygnału z wejścia DMX	131
3.14 Przewodnik MA NPU	131
3.14.1. Przygotowanie sprzętu	131
3.14.2. Przygotowanie MA NPU do pracy w systemie	132
3.14.3. Podłączanie do konsoly i sesji	133
3.14.4. Ustawianie gniazd DMX w NPU	134
3.15 Przewodnik MA NDP	134
3.15.1. Aktualizacja oprogramowania w MA NDP	134
3.15.2. Sprawdzanie trybu pracy MA NDP.	136
3.15.3. Zapasowe MA NDP	136
3.15.4. Podłączanie procesorów MA NDP	136
3.16 Przewodnik grandMA Show Converter.	137
4. Typowe czynności i zadania	140
4.1 Czynności sprzętowe	140
4.1.1. Podłączanie peryferiów	140
4.1.1.1. Zasilanie	140
4.1.1.2. Zewnętrzne ekrany	140
4.1.1.3. Lampki	140
4.1.1.4. Mysz i klawiatura USB	141
4.1.1.5. Ethernet (MA-Net2)	141
4.1.1.6. Konfiguracja Airport Express	141
4.1.1.7. ArtNet (Ethernet)	143
4.1.1.8. DMX	143
4.1.1.9. MIDI	144
4.1.1.10. SMPTE (LTC)	144
4.1.1.11. Dźwięk	144
4.1.1.12. Moduł grandMA2 fader wing	144
4.1.1.13. Włącznik stycznikowy (analogowe sterowanie)	145
4.1.2. Inne czynności sprzętowe	145
4.1.2.1. Włączanie konsoly	145
4.1.2.2. Twardy reset konsoly	146
4.1.2.3. Wyłączenie konsoly	146

4.1.2.4. Regulacja kąta skrzydła monitorów	146
4.1.2.5. Ustawianie jasności elementów konsoly	147
4.1.2.6. Ustawienie głośności wewnętrznego głośnika	147
4.1.3. Czynności sprzętowe z MA NPU	147
4.1.3.1. Podłączanie MA NPU do sieci	147
4.1.3.2. Podłączanie zasilania do MA NPU	148
4.1.3.3. Włączanie MA NPU	148
4.2 Czynności programowe	148
4.2.1. Aktualizacja i instalacja oprogramowania	148
4.2.1.1. Aktualizacja oprogramowania konsoly z pamięci USB	148
4.2.1.2. Reinstalacja oprogramowania i systemu z pamięci USB	149
4.2.1.3. Rozruch z nieznannej pamięci USB	150
4.2.1.4. Aktywowanie rozruchu z dedykowanej pamięci USB	150
4.2.1.5. Restartowanie oprogramowania grandMA2 po jego awarii	151
4.2.2. Czynności konfiguracyjne.	151
4.2.2.1. Tworzenie nowego spektaklu	151
4.2.2.2. Zapisanie spektaklu	152
4.2.2.3. Zapisanie spektaklu pod nową nazwą	153
4.2.2.4. Automatyczny zapis spektaklu.	153
4.2.2.5. Wczytanie spektaklu	153
4.2.2.6. Kasowanie spektaklu	154
4.2.2.7. Tworzenie nowego użytkownika i logowanie	154
4.2.2.8. Adresowanie dimmerów/świeł konwecyjnych.	155
4.2.2.9. Adresowanie ruchomych świeł	157
4.2.2.10. Tworzenie widoku.	158
4.2.2.11. Czyszczenie ekranu	158
4.2.2.12. Zapis widoku pod przycisk widoku.	158
4.2.2.13. Zapis widoku pod przycisk użytkownika.	159
4.2.2.14. Wywołanie widoku	159
4.2.2.15. Kasowanie widoku	159
4.2.2.16. Kalibracja ekranów dotykowych.	160
4.2.2.17. Ustawianie adresów IP	160
4.2.3. Importowanie z linii komend	161
4.2.3.1. Importowanie efektów z USB linią komend	161
4.2.3.2. Importowanie makr z USB linią komend.	162
4.2.3.3. Importowanie typów urządzeń z USB linią komend	163
4.2.3.4. Importowanie kolorów z USB linią komend	163
4.2.4. Importowanie przez interfejs graficzny	164
4.2.4.1. Importowanie efektów z USB przez interfejs graficzny.	164
4.2.4.2. Importowanie makr z USB przez interfejs graficzny	165
4.2.4.3. Importowanie typów urządzeń z USB przez interfejs graficzny	166
4.2.5. Importowanie przez FTP.	166
4.2.5.1. Importowanie efektów z FTP	166
4.2.5.2. Importowanie makr z FTP.	167
4.2.5.3. Importowanie typów urządzeń przez FTP	168
4.2.5.4. Importowanie gobo przez FTP	168
4.2.5.5. Importowanie bitmap przez FTP.	168
4.2.6. Eksportowanie linią komend	168
4.2.6.1. Eksportowanie efektów na USB linią komend	169
4.2.6.2. Eksportowanie makr na USB linią komend	169
4.2.6.3. Eksportowanie typów urządzeń na USB linią komend	170
4.2.6.4. Eksportowanie kolorów na USB linią komend.	171
4.2.7. Eksportowanie interfejsem graficznym użytkownika	171

4.2.7.1. Eksportowanie efektów na USB przez interfejs graficzny	171
4.2.7.2. Eksportowanie makr na USB przez interfejs graficzny	172
4.2.7.3. Eksportowanie typów urządzeń na USB przez interfejs graficzny	172
4.2.8. Eksportowanie z użyciem FTP	173
4.2.9. Czynności programowania	173
4.2.9.1. Sterowanie światła konwencjonalnych	173
4.2.9.2. Sterowanie światła ruchomych	175
4.2.9.3. Sterowanie nożami profilującymi	176
4.2.10. Programowanie makr	177
4.2.10.1. Tworzenie/edycja makr	177
4.2.10.2. Używanie makr	178
4.2.10.3. Przypisywanie makra do executora	178
4.2.10.4. Czynności z efektami	178
4.2.10.5. Tworzenie efektu w programerze	179
4.2.10.6. Tworzenie efektu w oknie edytora efektu	180
4.2.10.7. Tworzenie efektu z presetami	181
4.2.10.8. Przypisanie i sterowanie efektów na executorach	181
4.2.10.9. Używanie efektów w sekwencjach	182
4.2.10.10. Tworzenie terminu w harmonogramie Agenda	183
4.2.10.11. Tworzenie presetów Highlight	184
4.2.10.12. Tworzenie presetów Default	184
4.2.11. Łączność z zewnątrz	185
4.2.11.1. Łączność przez Telnet	185
4.2.11.2. Pobieranie rejestru awarii z konsoli	185
4.2.12. Czynności programowe z MA NPU	186
4.2.12.1. Rozruch w trybie serii 2	186
4.2.12.2. Zmiana nazwy MA NPU	186
4.2.12.3. Zmiana adresu IP w MA NPU	187
4.2.12.4. Dodanie MA NPU do sesji	188
4.2.12.5. Kalibracja ekranu dotykowego w MA NPU	189
4.2.12.6. Zmiana konfiguracji gniazd w MA NPU	190
4.2.12.7. Aktualizacja oprogramowania MA NPU	191
5. Leksykon	193
5.1 Linia komend	193
5.1.1. Składnia	193
5.1.1.1. Funkcja	193
5.1.1.2. Obiekty	194
5.1.1.3. Składnia listy obiektów	194
5.1.1.4. Składnia listy selekcji	195
5.1.1.5. Składnia listy executorów	196
5.1.1.6. Składnia listy atrybutów	196
5.1.1.7. Składnia listy stacji	196
5.1.2. Słowa kluczowe	196
5.1.2.1. Słowa funkcyjne	196
5.1.2.2. Słowa obiektowe	197
5.1.2.3. Słowa pomocnicze	197
5.1.2.4. Słowa kluczowe	197
* - znak gwiazdki	197
@ - znak 'At'	197
\$ - znak dolara	197
() Nawiasy okrągłe	198
[] Nawiasy kwadratowe	198
. Znak kropki	198

; znak średnika	198
/ znak slash	199
" " - cudzoślowy	199
+ (plus)	199
- (minus)	200
>>> (Skip+)	200
<<< (Skip-)	200
AddUserVar	201
AddVar	201
Agenda	201
Align	201
AlignFaderModules	202
All	202
AllButtonExecutors	202
AllChaseExecutors	203
AllFaderExecutors	203
AllRows	203
AllSequExecutors	203
Appearance	203
Assign	204
At	205
Attribute	206
Backup	206
Black	206
Blackout	207
Blind	207
BlindEdit	207
Block	207
ButtonPage	208
Call	208
Channel	208
ChangeDest(CD)	209
ChannelFader	209
ChannelLink	210
ChannelPage	210
CircularCopy	210
Clear	211
ClearActive	211
ClearAll	211
ClearSelection	211
Clone	211
CmdDelay	212
CmdHelp	212
Copy	212
CrashLogCopy	213
CrashLogDelete	213
CrashLogList	213
Crossfade	213
CrossfadeA	214
CrossfadeB	214
Cue	214
Cut	215
Default	215
Delay	215
Delete	215
DeleteShow	216
DisconnectStation	216
Dmx	216

oświetlenie
i technika
sceniczna

oświetlenie
i technika
sceniczna

oświetlenie
i technika
sceniczna

DmxUniverse	217
DoubleRate	217
DoubleSpeed	217
Edit	218
Effect	218
EffectAttack	218
EffectBPM	218
EffectDecay	219
EffectDelay	219
EffectFade	219
EffectForm	220
EffectHigh	220
EffectHZ	220
EffectID	221
EffectLow	221
EffectPhase	221
EffectSec	222
EffectWidth	222
EndIf	222
EndSession	223
ExecButton1	223
ExecButton2	223
ExecButton3	224
ExecButton4	224
Executor	224
Extract	225
Export	225
Fade	226
FadePath	226
Fader	226
FaderPage	227
Feature	227
Filter	228
Fix	228
Fixture	228
FixtureType	229
Flash	229
Flip	229
Form	230
Freeze	230
Full	230
Gel	230
Go	230
GoBack	231
Goto	231
Group	231
HalfRate	231
HalfSpeed	232
Help	232
Highlight	232
If	232
IfActive	233
IfOutput	233
IfProg	234
Import	234
ImportResource	234
Info	235
Insert	235

oświetlenie
i technika
sceniczna

oświetlenie
i technika
sceniczna

oświetlenie
i technika
sceniczna

Invert.....	235
InviteStation.....	236
Item3D.....	236
JoinSession.....	236
Kill.....	236
Label.....	236
Layer.....	237
Layout.....	237
Learn.....	238
LeaveSession.....	238
List.....	238
ListFaderModules.....	239
ListLibrary.....	239
ListEffectLibrary.....	239
ListMacroLibrary.....	239
ListShows.....	240
ListUserVar.....	240
ListVar.....	240
Load.....	240
LoadShow.....	240
Locate.....	241
Lock.....	241
Login.....	241
Logout.....	241
Macro.....	242
Mask.....	242
Master.....	242
MasterFade.....	242
Matricks.....	243
MatricksBlocks.....	243
MatricksFilter.....	243
MatricksGroups.....	244
MatricksInterleave.....	244
MatricksReset.....	244
MatricksWings.....	245
Menu.....	245
MidiControl.....	245
MidiNote.....	245
MidiProgram.....	246
Move.....	246
NetworkInfo.....	246
NetworkNodeInfo.....	246
NewShow.....	246
Next.....	247
NextRow.....	247
Normal.....	247
Off.....	247
On.....	248
Oops.....	249
OutFade.....	249
OutDelay.....	249
Page.....	249
Park.....	250
Part.....	250
Paste.....	250
Pause.....	250
Preset.....	251
PresetType.....	251

oświetlenie
i technika
sceniczna

oświetlenie
i technika
sceniczna

oświetlenie
i technika
sceniczna

Preview	252
PreviewEdit	252
PreviewExecutor	252
Previous	253
PrevRow	253
PSRPrepare	253
Rate1	253
RdmAutomatch	253
RdmAutopatch	254
RdmFixtureType	255
RdmInfo	255
RdmList	256
RdmSetParameter	257
RdmSetPatch	258
RdmUnmatch	259
Reboot	259
Record	260
Release	260
Remote	260
Remove	261
ResetDmxSelection	261
Root	261
SaveShow	261
Screen	262
Select	262
SelectDrive	262
Selection	263
Selfix	263
Sequence	263
SetIP	264
Setup	264
SetUserVar	264
SetVar	264
ShuffleSelection	265
ShuffleValues	265
Shutdown	265
SnapPercent	265
Solo	266
SpecialMaster	266
Speed	266
StepFade	266
StepInFade	266
StepOutFade	266
Stomp	267
Store	267
StoreLook	268
Surface	268
Swop	269
Temp	269
TempFader	269
Thru	270
Timecode	270
Timer	270
ToFull	271
Toggle	272
Tools	272
Top	272
ToZero	272

oświetlenie
i technika
sceniczna

oświetlenie
i technika
sceniczna

oświetlenie
i technika
sceniczna

Unblock	273
Unlock	273
UnOops	273
Unpark	273
Update	273
UpdateFirmware	274
UpdateSoftware	274
UpdateThumbnails	274
User	274
UserProfile	275
Version	275
View	275
ViewButton	275
ViewPage	276
With	276
World	276
Zero	277

5.2 Klawisze i przyciski 277

[Enkoder]	277
[numeryczne]	277
[kropka]	277
+ (plus)	278
- (minus)	278
>>> (Skip+)	278
<<< (Skip-)	278
Align	279
Assign	279
At	279
Backg	279
Backup	279
Blind	280
Bt Pg+ (ButtonPage+)	280
Bt Pg- (ButtonPage-)	280
B.O. Key	280
Channel	280
Ch Pg+ (ChannelPage+)	281
Ch Pg- (ChannelPage-)	281
Clear	281
Copy	281
Cue	281
Delete	282
Down	282
Edit	282
Effect	282
Esc (Escape)	283
Exec	283
klawisze executorów	283
opisy executorów	283
Fd Pg+ (FaderPage+)	283
Fd Pg- (FaderPage-)	284
Fix	284
Fixture	284
Freeze	284
Full	284
Go+	285
Go+ (duży)	285
Go-	285
Go- (duży)	285

Goto	286
Group	286
Help	286
Highlight	286
If	286
Learn	287
List	287
MA	287
Macro	288
Mouse	288
Move	289
Next	289
Off	289
On	289
Oops	289
Page	290
Pause	290
Pause (duży)	290
Please	290
Preset	291
Prev	291
Prvw	291
Select	292
Sequ	292
Set	292
Setup	292
Solo	292
Store	292
Temp	293
Thru	293
Time	293
Top	294
Tools	294
Up	294
Update	294
User1	294
User2	294
View	294
(widoki)	295
U1 - U4	295
V1 - V10	295
X1 - X20	296
klawiatura alfanumeryczna	296

5.3 Okna

5.3.1. Okna / Arkusze	296
/ Arkusz / Channel (kanałów)	297
/ Arkusz / DMX	297
/ Arkusz / Fixture (urządzeń)	298
/ Arkusz / Sequence Content	298
/ Arkusz / Sequence Executor	299
/ Arkusz / Sequence Tracking	301
/ Arkusz / RDM	302
/ Arkusz / Kolory w arkuszu	302
/ Arkusz / Opcje Arkusza / Wprowadzenie do opcji arkusza (Sheet Options)	304
/ Arkusz / Opcje Arkusza / Opcje Tools	304
/ Arkusz / Opcje Arkusza / Opcje Layer Mask (maski warstwy)	307
/ Arkusz / Opcje Arkusza / Opcje Display	308
/ Arkusz / Opcje Arkusza / Opcje Title Buttons	310

/ Arkusz / Opcje Arkusza / Opcje Assign Executor	311
/ Arkusz / Opcje Arkusza / Opcje Mask (Local).	312
5.3.2. Okna / Okna pul	312
/ Pula / Camera (kamer)	313
/ Pula / Effect (efektów)	313
/ Pula / Filter (filtrów)	313
/ Pula / Form (kształtów)	314
/ Pula / Group (grup)	314
/ Pula / Images (obrazków)	314
/ Pula / Layouts (szablonów)	315
/ Pula / Macro (makr)	315
/ Pula / Mask (masek)	315
/ Pula / MAtricks	316
/ Pula / Channel Page (stron kanałów)	316
/ Pula / Executor Page (stron executorów)	316
/ Pula / Sequence (sekwencji)	316
/ Pula / Timecode (kod czasowy)	317
/ Pula / Timer (liczników czasu)	317
/ Pula / View (widoków)	317
/ Pula / Universe (przestrzeni/linii DMX)	318
/ Pula / World (światów)	318
/ Pula / Opcje puli (Pool Options)	318
5.3.3. Okna / Okna presetów	319
/ Presety / Pule presetów	321
/ Presety / Opcje presetów	321
5.3.4. Okna / Playbacks	322
/ Playback / Action Buttons.	322
/ Playback / Playback Big	323
/ Playback / Playback Small	324
/ Playback / Running Effects.	325
/ Playback / Running Playbacks	325
5.3.5. Okna / Other.	326
/ Other (inne) / Agenda	326
/ Other (inne) / CITP Video Viewer	328
/ Other (inne) / Clock	330
/ Other (inne) / Command Filter.	330
/ Other (inne) / Commandline Section	331
/ Other (inne) / Encoder Bar.	331
/ Other (inne) / Info	331
/ Other (inne) / Layout View (widok szablonu)	332
/ Other (inne) / Masters	332
/ Other (inne) / Sequence Info	334
/ Other (inne) / Smart.	334
/ Other (inne) / Stage View (widok sceny)	334
/ Other (inne) / Timecode (widok kodu czasowego)	335
5.3.6. Okna / System	336
/ System / Commandline Feedback (odpowiedzi linii komend).	336
/ System / Desk Status	337
/ System / Przeglądarka Help (dokumentacji pomocniczej)	338
/ System / Message Center (centrum komunikatów)	338
/ System / MA Dimmer Network	339
/ System / Network Dimmer / Środek okna MA Dimmer Network	340
/ System / Network Dimmer / Dolna część okna MA Network Dimmer	343
/ System / Performance	345
/ System / Sound	345
/ System / System Monitor	346
5.3.7. Okna / Zapytania	346

/ Zapytanie / Assign Preset	346
/ Zapytanie / At Filter	346
/ Zapytanie / Body Description	347
/ Zapytanie / Browser	348
/ Zapytanie / Calculator (kalkulator)	348
/ Zapytanie / Calibration	349
/ Zapytanie / Configure DMX Port	350
/ Zapytanie / Confirm Undo	350
/ Zapytanie / Create Basic Window	350
/ Zapytanie / Create Multiple Events	352
/ Zapytanie / Create Selection	352
/ Zapytanie / Delete Show	352
/ Zapytanie / Diagnostics	353
/ Zapytanie / DMX Patch	353
/ Zapytanie / Edit Channel/Fixture	354
/ Zapytanie / Edit Chaser	355
/ Zapytanie / Edit Cue Number	356
/ Zapytanie / Edit Mask	357
/ Zapytanie / Edit MATricks	358
/ Zapytanie / Edit Sequence	359
/ Zapytanie / Edit Universe	359
/ Zapytanie / Edytory	360
/ Zapytanie / Edytor / Effect Editor (edytor efektu)	360
/ Zapytanie / Edytor / Graph Editor (edytor przebiegu)	362
/ Zapytanie / Edytor / Edit Macro (edycja makra)	364
/ Zapytanie / Edytor / Timecode (kodu czasowego)	365
/ Zapytanie / Encoder Settings	368
/ Zapytanie / Enter Date	369
/ Zapytanie / Enter Name for object(s)	369
/ Zapytanie / Groupmaster View	370
/ Zapytanie / Help	370
/ Zapytanie / Image (Select)	371
/ Zapytanie / Load for PSR	371
/ Zapytanie / Load Show	371
/ Zapytanie / Multi Oops	372
/ Zapytanie / New Show	372
/ Zapytanie / Partial Show Read	373
/ Zapytanie / Partial Show Read Prepare	374
/ Zapytanie / Please Confirm (Shutdown)	374
/ Zapytanie / RDM Status	374
/ Zapytanie / Running Effects	375
/ Zapytanie / Select Color	375
/ Zapytanie / Małe okna wyboru	375
/ Zapytanie / Małe okna / Load Predefined Graph	376
/ Zapytanie / Małe okna / Add shortcut	376
/ Zapytanie / Małe okna / Select Attribute	376
/ Zapytanie / Małe okna / Select Button	377
/ Zapytanie / Małe okna / Select Channel Page Width	377
/ Zapytanie / Małe okna / Select Chaser Loop Mode	377
/ Zapytanie / Małe okna / Select Chaser Run Mode	377
/ Zapytanie / Małe okna / Select Content	377
/ Zapytanie / Małe okna / Select Cue	378
/ Zapytanie / Małe okna / Select Cue for Load	378
/ Zapytanie / Małe okna / Select Cue Colors	378
/ Zapytanie / Małe okna / Cue Zero Mode	378
/ Zapytanie / Małe okna / Display Filter (Partial Show Read)	379
/ Zapytanie / Małe okna / Select DMX In Merge	379
/ Zapytanie / Małe okna / Select DMX Profile	379

oświetlenie
i technika
sceniczna

oświetlenie
i technika
sceniczna

oświetlenie
i technika
sceniczna

/ Zapytanie / Małe okna /	Select Effect Attribute	379
/ Zapytanie / Małe okna /	Select Event Command	380
/ Zapytanie / Małe okna /	Select Executor for existing/new track	380
/ Zapytanie / Małe okna /	Fader Assignment	380
/ Zapytanie / Małe okna /	Select Filter	381
/ Zapytanie / Małe okna /	Select Fixture Layer	381
/ Zapytanie / Małe okna /	Select Function (klawisz)	381
/ Zapytanie / Małe okna /	Select Function (suwak)	382
/ Zapytanie / Małe okna /	Select Fixture Type	383
/ Zapytanie / Małe okna /	Select Font	383
/ Zapytanie / Małe okna /	Select Font Size	383
/ Zapytanie / Małe okna /	Select Form	383
/ Zapytanie / Małe okna /	Select Groupmaster Mode	384
/ Zapytanie / Małe okna /	Select Image Size	384
/ Zapytanie / Małe okna /	Select Input Filter	384
/ Zapytanie / Małe okna /	Select Interleave	385
/ Zapytanie / Małe okna /	Select Keycode	385
/ Zapytanie / Małe okna /	Select Light Mode	385
/ Zapytanie / Małe okna /	Select Link Mode	385
/ Zapytanie / Małe okna /	Select Loop Destination	385
/ Zapytanie / Małe okna /	Select Mask	386
/ Zapytanie / Małe okna /	Select Master GO	386
/ Zapytanie / Małe okna /	Select MIB	386
/ Zapytanie / Małe okna /	Select Mode (cue)	386
/ Zapytanie / Małe okna /	Select Mode (linia)	387
/ Zapytanie / Małe okna /	Select Mode (bramka)	387
/ Zapytanie / Małe okna /	Select Mode (Preset)	387
/ Zapytanie / Małe okna /	Select MSC In Command	387
/ Zapytanie / Małe okna /	Select MSC In Exec	387
/ Zapytanie / Małe okna /	Select MSC In Mode	388
/ Zapytanie / Małe okna /	Select MSC Out Command	388
/ Zapytanie / Małe okna /	Select MSC Out Exec	388
/ Zapytanie / Małe okna /	Select MSC Out Mode	388
/ Zapytanie / Małe okna /	Select New Sub Track	388
/ Zapytanie / Małe okna /	Select Object	389
/ Zapytanie / Małe okna /	Select Page	389
/ Zapytanie / Małe okna /	Select Path	389
/ Zapytanie / Małe okna /	Select Playback Filter	389
/ Zapytanie / Małe okna /	Select Playback Master	390
/ Zapytanie / Małe okna /	Select Pool Playback	390
/ Zapytanie / Małe okna /	Select Predefined Effect	391
/ Zapytanie / Małe okna /	Select Predefined Macro	391
/ Zapytanie / Małe okna /	Select Predefined MAtricks	391
/ Zapytanie / Małe okna /	Select Preset Readout	391
/ Zapytanie / Małe okna /	Select Priority	391
/ Zapytanie / Małe okna /	Select Rate Master	392
/ Zapytanie / Małe okna /	Select Readout	392
/ Zapytanie / Małe okna /	React to Dim	392
/ Zapytanie / Małe okna /	Select Repeat	393
/ Zapytanie / Małe okna /	Select Restart Mode	393
/ Zapytanie / Małe okna /	Select Rights	393
/ Zapytanie / Małe okna /	Select Start	393
/ Zapytanie / Małe okna /	Select Send To	394
/ Zapytanie / Małe okna /	Select Speed Group	394
/ Zapytanie / Małe okna /	Select Speed Mode	394
/ Zapytanie / Małe okna /	Select Speed Factor	394
/ Zapytanie / Małe okna /	Select Speed/Rate Master	395
/ Zapytanie / Małe okna /	Select Station	395

/ Zapytanie / Małe okna / Select Subattribute.	395
/ Zapytanie / Małe okna / Select Symbol.	395
/ Zapytanie / Małe okna / Select Symbol Output.	396
/ Zapytanie / Małe okna / Select Sync Mode	396
/ Zapytanie / Małe okna / Select Time Units	396
/ Zapytanie / Małe okna / Select Trackball Resolution	396
/ Zapytanie / Małe okna / Select Trackball Sequence	397
/ Zapytanie / Małe okna / Select Trig	397
/ Zapytanie / Małe okna / Select Type.	397
/ Zapytanie / Małe okna / Select User Profile	397
/ Zapytanie / Małe okna / Select VirtualKeyCode	398
/ Zapytanie / Małe okna / Select Visualization	398
/ Zapytanie / Małe okna / Select Wheel	399
/ Zapytanie / Małe okna / Select Wheel Mode.	399
/ Zapytanie / Małe okna / Select Wheel Resolution.	399
/ Zapytanie / Małe okna / Wizard (Partial Show Read)	399
/ Zapytanie / Dialogi specjalne.	399
/ Pop-up / Specialised / Dialog kolorów.	399
/ Pop-up / Specialised / Specjalny dialog Shaper	401
/ Zapytanie / Stage (Arrangement) Wizard	402
/ Zapytanie / Store Method	403
/ Zapytanie / Store Options Temporarily	404
/ Zapytanie / Store View Options	404
/ Zapytanie / Trackball Rotation.	404
/ Zapytanie / Tracking Options.	404
/ Zapytanie / Track Functions	405
/ Zapytanie / Update	406
/ Zapytanie / Ostrzeżenia i błędy	406
/ Zapytanie / Ostrzeżenie / All Preset Pools Color Reset	406
/ Zapytanie / Ostrzeżenie / Auto Create Conflict.	406
/ Zapytanie / Ostrzeżenie / Content Distributor not Online.	407
/ Zapytanie / Ostrzeżenie / (Kasowanie czegoś używanego)	407
/ Zapytanie / Ostrzeżenie / (Zmiana IP wymaga restartu)	407
/ Zapytanie / Ostrzeżenie / (Wyjście z Full Setup).	407
/ Zapytanie / Ostrzeżenie / (Usuwanie indywidualnych wartości)	407
/ Zapytanie / Ostrzeżenie / (Usuwanie XYZ)	408
/ Zapytanie / Ostrzeżenie / Session Collision	408
/ Zapytanie / Ostrzeżenie / (Wyłączanie)	408
/ Zapytanie / Ostrzeżenie / Błąd / Sorry	408
/ Zapytanie / Ostrzeżenie / Błąd / (Okno potrzebuje więcej miejsca)	408
5.3.8. Okna / Menu	409
/ Menu / Tools.	409
/ Menu / Tools / Login	409
/ Menu / Setup	410
/ Setup / Show	410
/ Setup / Show / Patch & Fixture Schedule	410
/ Setup / Show / Patch & Fixture / Fixture Types	413
/ Setup / Show / Patch & Fixture / Fixture Types / Edit Fixture Types	414
/ Setup / Show / Patch & Fixture / Fixture Types / Edit Fixture Types / Module Manager.	416
/ Setup / Show / Patch & Fixture / Fixture Types / Edit Fixture Types / Wheel Manager	416
/ Setup / Show / Patch & Fixture / Fixture Types / Edit Fixture Types / Instance Manager.	417
/ Setup / Show / Patch & Fixture / Fixture Types / Attribute & Encoder Grouping	418
/ Setup / Show / Patch & Fixture / Fixture Positions.	418
/ Setup / Show / Patch & Fixture / DMX Profiles.	419
/ Setup / Show / Patch Only (Live Setup).	419
/ Setup / Show / Patch Only (Live) / DMX List	419
/ Setup / Show / Patch Only (Live) / Parameter List	420
/ Setup / Show / Playback + MIB Timing	421

/ Setup / Show / Remote Inputs Setup	421
/ Setup / Show / Auto Create	422
/ Setup / Show / Auto Create / Group	422
/ Setup / Show / Auto Create / World	423
/ Setup / Show / Auto Create / Preset	423
/ Setup / Show / Auto Create / Channel Pages	424
/ Setup / Show / Import & Export	424
/ Setup / Console	426
/ Setup / Console / Desk Lights	427
/ Setup / Console / Screen Options	427
/ Setup / Console / Local Settings	428
/ Setup / Console / Global Settings	429
/ Setup / Console / Midi Show Control	429
/ Setup / Console / Date & Time	430
/ Setup / Console / Software Update	430
/ Setup / Console / User+Profiles Setup	431
/ Setup / Console / Edit Keyboard Shortcuts	432
/ Setup / Console / FaderWing and Monitor Setup	433
/ Setup / User	433
/ Setup / User / Defaults	433
/ Setup / User / Defaults / Sequence Defaults	434
/ Setup / User / Defaults / Preset Defaults	434
/ Setup / User / Defaults / Layout Defaults	435
/ Setup / User / Window Settings	435
/ Setup / User / Window Settings / Sheets	436
/ Setup / User / Window Settings / Presets	436
/ Setup / User / Grand Master & B.O. itp.	436
/ Setup / User / Oops Settings	437
/ Setup / User / Store Options	437
/ Setup / User / Settings	438
/ Setup / Network / MA Network Control	439
/ Setup / Network / MA Network Configuration	440
/ Setup / Network / MA Network Configuration / Consoles	441
/ Setup / Network / MA Network Configuration / onPC	441
/ Setup / Network / MA Network Configuration / NPU Network Processing Unit	442
/ Setup / Network / MA Network Configuration / 3D	442
/ Setup / Network / MA Network Configuration / VPU	443
/ Setup / Network / MA Network Configuration / VPU / Edit	443
/ Setup / Network / MA Network Configuration / VPU / Backup Manager	444
/ Setup / Network / MA Network Configuration / VPU / Content Distribution	445
/ Setup / Network / MA Network Configuration / VPU / Global VPU Settings	445
/ Setup / Network / MA Network Configuration / NDP Network Dimmer Processor	446
/ Setup / Network / MA Network Configuration / DMX Nodes	446
/ Setup / Network / DMX Protocols	447
/ Setup / Network / DMX Protocols / ArtNet	447
/ Setup / Network / DMX Protocols / ETC Net2	448
/ Setup / Network / DMX Protocols / Pathport	448
/ Setup / Network / DMX Protocols / sACN	449
/ Setup / Network / DMX Protocols / Strand Shownet	449
/ Setup / Network / DMX Protocols / Kinet1	450
/ Setup / Network / CIP Network Configuration	450
/ Menu / Backup	452
/ Menu / Menu Off	453
/ Menu / Menu Assign	453
5.3.9. Okna / Przyborniki enkoderów	457
5.3.10. Okna / Małe wskaźniki executorów	468
5.3.11. Okna / NPU	476

5.3.12. Okna / Pilot zdalnego sterowania	478
5.4 Obiekty	487
5.4.1. Typy urządzeń (FixtureType)	487
5.4.1.1. Moduły (modules) typu urządzenia	488
5.4.1.2. Segmenty (instances)	489
5.4.1.3. Tarcze (Wheels)	490
5.5 Komunikaty błędów	490



oświetlenie
i technika
sceniczna



oświetlenie
i technika
sceniczna



oświetlenie
i technika
sceniczna

1. Wprowadzenie

Deklaracja zgodności według dyrektyw 2004/108/EG

Nazwa producenta MA Lighting Technology GmbH
Adres producenta Dachdeckerstr. 16 D-97297 Waldbüttelbrunn Germany
 deklaruje że produkt
Kategoria produktu Jednostka sterująca
Nazwa produktu grandMA2 fullsize, grandMA2 light, grandMA2 ultra-light, grandMA2 wing

spełnia następujące specyfikacje produktu:

Bezpieczeństwa EN60065, EN60950
EMV (EMC) EN55103-1 (E1), EN55103-2 (E2)

Dodatkowe informacje: DMX512, Ethernet, USB, MAlink, DVI, LTC, Audio IN, MIDI i wejścia analogowe muszą być ekranowane a ekrany muszą być podłączone do uziemień odpowiadających im wtyków.

mgr inż. Michael Adenau

Copyright 2002-2010 MA Lighting Technology GmbH

Reprodukcja i dystrybucja dokumentacji i oprogramowania oraz użycie ich zawartości podlega potrzebie pisemnego zezwolenia od MA Lighting Technology GmbH.

Znaki towarowe

Windows XP ®, Windows Vista ®, and Microsoft ® są zarejestrowanymi znakami towarowymi Microsoft Corporation. Wszystkie inne użyte nazwy mogą być znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi ich właścicieli.

Tłumaczenie

Niniejsza publikacja jest stworzona na podstawie tłumaczenia opracowanego przez LTT Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie.

Tłumaczenie stanowi przedmiot majątkowych praw autorskich ww. spółki.

Publikowanie całości lub części tłumaczenia, powielanie i rozpowszechnianie oraz wykorzystywanie go w całości lub części w jakiegokolwiek formie bez zgody LTT Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, stanowić będzie naruszenie majątkowych praw autorskich i będzie ścigane na drodze postępowania karnego oraz stanie się przedmiotem stosownych roszczeń na drodze postępowania cywilnego.

Przeznaczenie

Egzemplarz dla:
 Instytut im. Jerzego Grotowskiego
 Rynek-Ratusz 27
 50-101 Wrocław

Instrukcja jest przeznaczona wyłącznie do użytku wewnętrznego wyżej wymienionego podmiotu/osoby

O instrukcji

Instrukcja jest oparta głównie o treść z systemu pomocy do grandMA2 jest dostępny w konsoli poprzez wciśnięcie klawiszy **Help Please**.

Ten system jest także dostępny w internecie pod adresem www.grandma2.de/help

Z każdą kolejną wersją oprogramowania system ten jest uzupełniany o kolejne strony. Jako że wersja internetowa jest nieustannie aktualizowana, rozwijana i ulepszana w oparciu o zgłoszenia użytkowników forum grandMA2 oraz doświadczeń zespołu programistów, to wersja ta może się różnić od wersji zintegrowanej w oprogramowaniu konsoli.

Koncepcje i filozofia

Zawarte są tam elementarne pojęcia i informacje ogólne, jakie należy znać aby z powodzeniem pracować na konsolach serii grandMA2.

Rozdział ma na celu wyjaśnienie koncepcji oraz filozofii jaką zastosowano w konsoli, bez wnikania w drobne szczegóły techniczne. Mając wiedzę pod kątem koncepcji, będziemy mieli podstawy do zrozumienia informacji i zagadnień technicznych zawartych w leksykonie.

Leksykon

Rozdział z leksykonem zawiera informacje techniczne - założenia, opisy i właściwości poszczególnych elementów konsoli.

Rozdział ten służy jako ściągawka i punkt odniesienia, celem poszerzania podstawowej wiedzy zdobytej w rozdziale opisującym koncepcje.

Czynności i zadania

Chociaż rozdziały o koncepcji i filozofii, oraz leksykon dostarczają potrzebne informacje do pracy z konsolą, dokładne czynności niektórych zadań mogą nie być oczywiste dla wszystkich.

Mamy tam szczegółowe polecenia krok po kroku dla typowych czynności i procedur.

Przewodniki

Rozdział ten zawiera przewodniki przeznaczone do szkolenia. Podczas gdy rozdział z zadaniami zawiera wytyczne krok po kroku dla pojedynczych zadań, przewodniki prowadzą użytkownika przez różne przykładowe scenariusze od A do Z.

1.1 Podstawowa terminologia

Urządzenia (fixture)	Instrumenty, oprawy oświetleniowe, osprzęt sterowany przez konsolę, któremu w konsoli nadano numer w Fixture ID.
Kanały (channel)	Urządzenia którym nadano numer Channel ID, zwykle urządzenia z samym dimmerem
Atrybut	Sterowalne funkcje/cechy urządzenia, np. pan (panorama) albo gobowheel3 (tarcza gobo 3)
Parametr	Konkretny atrybut konkretnego urządzenia, np. tilt w urządzeniu 5
Selekcja	Zbiór urządzeń, które zostały wybrane i są gotowe do ręcznego sterowania
Aktywacja	Zbiór parametrów, które są aktywne i gotowe do zapisania
Programer	Pamięć dla selekcji, aktywacji i tymczasowych wartości parametrów
Wartości parametrów	Zawartość parametrów w postaci poziomu/wartości, czasów Fade, Delay i/lub efektów
Cue	Wygląd na scenie/stan świateł, zapisywany w sekwencji
Sekwencja	Seria cue, które przebiegają w określonej kolejności. W innych konsolach mogą być nazywane Cue-listami
Executor	Manipulator używany do sterowania i wykonywania zapisanej zawartości, np. sekwencji. W innych konsolach może nosić nazwę playbacka lub mastera
Store (zapis)	Komenda tworzenia danych (np. cue) w spektaklu. W innych konsolach może mieć nazwę Record
Preset	Zapisane ustawienia parametrów dla celów łatwego dostępu i ponownego użycia. W innych konsolach może być nazywany paletą.
Efekt	Nałożony na parametr przebieg, który moduluje wartość parametru. Podstawowymi kontrolkami efektu będą Table, Size, Speed i Offset.

1.2 Układ konsolety

1.2.1. Górny panel



- | | |
|--|---|
| 1. Ekran 1 (wielodotkowy ekran sterowania) | 10. Executory suwakowe |
| 2. Ekran 2 | 11. Executory klawiszowe |
| 3. Ekran 3 (light i fullsize) | 12. Wielofunkcyjne klawisze użytkownika |
| 4. Ekran 4 (full-size) | 13. Główny executor |
| 5. Enkodery okien | 14. Pole klawiatury komend |
| 6. Enkodery atrybutów | 15. Klawiatura (light i fullsize) |
| 7. Kółko poziomu - Dimmer (light i fullsize) | 16. Klawisze widoków i stron widoków |
| 8. Trackball - Pan/Tilt oraz mysz | 17. Klawisze menu |
| 9. Grand Master | 18. Klawisz zasilania |

1.2.2. Tylny panel

1.2.2.1. Konsolety



1. Włącznik zasilania sieciowego
2. Wejście zasilania sieciowego, PowerCon NAC3MPA, 120-230V, 50/60Hz, 350VA
3. Wyjścia DMX A-F, 6x XLR 5-pin męskie
4. Wejście DMX, XLR 5-pin żeńskie
5. Ethernet 1+2, 2x EtherCon RJ-45 10/100/1000 Base T-X
6. Zewnętrzny monitor Lewy+Prawy, 2x DVI-I Dual-Link
7. Wejście zdalnego sterowania DC.
Konfiguracja pinów: pin 1-16 = wejście, pin 21 i 22 = +5V, pin 24 i 25 = masa (gnd)
8. MA-Link, DA-15 żeński
9. USB, 2x USB 2.0 typu A
10. Wejście+Wyjście MIDI, 2x DIN 5/180 żeński
11. Wejście dźwięku, XLR 3-pin żeńskie, min. 20 mV
12. Wejście LTC/SMPTE, XLR 3-pin żeńskie, min. 200 mV

13. Przycisk Reset
14. Wyjścia lampek, 2x XLR 4-pin żeńskie, MA LED desklamp 4-pin

1.2.2.2. MA onPC command wing



1. Włącznik i wejście zasilania sieciowego, IEC C14, 90-240V, 50/60Hz, 42VA
2. USB, USB 2.0 typu B
3. Wejście LTC/SMPTE, XLR 3-pin żeńskie, min. 200 mV
4. Wejście DMX, XLR 5-pin żeńskie
5. Wejście zdalnego sterowania DC.
Konfiguracja pinów: pin 1-6,9-14 = wejście, pin 7 = +5V, pin 14 = masa (gnd)
6. Wejście+Wyjście MIDI, 2x DIN 5/180 żeński
7. Wyjścia DMX A+B, 2x XLR 5-pin męskie

1.2.2.3. MA onPC fader wing



1. Włącznik i wejście zasilania sieciowego, IEC C14, 90-240V, 50/60Hz, 42VA
2. USB/PC, USB 2.0 typu B
3. USB/CMD, USB 2.0 typu A
4. USB/PWR, USB 2.0 typu A, tylko +5V (do lampki)
5. Wyjścia DMX A-D, 4x XLR 5-pin męskie



oświetlenie
i technika
sceniczna

2. Konceptcje i filozofia w grandMA2

Konceptcje i filozofia w konsolach serii grandMA2

Rozdział ten zawiera podstawowe informacje jakie powinniśmy znać, aby sprawnie pracować z konsolami serii grandMA2.

Instrukcje krok po kroku dla typowych zadań, oraz szczegółowa dokumentacja poszczególnych elementów systemu są zawarte w rozdziałach o czynnościach oraz w leksykonie.

2.1 Podstawowa funkcjonalność

2.1.1. Atrybuty

Każde urządzenie/kanal ma przynajmniej jeden, zwykle wiele parametrów do sterowania. Parametry te są klasyfikowane jako **atrybuty**, i mogą być ustawiane i zmieniane przez **przybornik enkodera**, gdy tylko urządzenia zostaną wybrane.

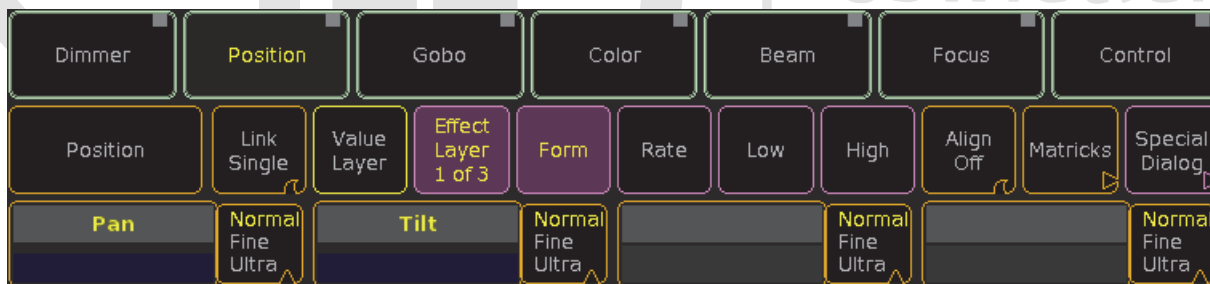
Elementarny dimmer ma zwykle tylko jeden atrybut - **Dimmer** - podczas gdy zaawansowane ruchome światła mogą mieć ze 30 i więcej różnych atrybutów. Aby efektywnie pracować z większą ilością **atrybutów**, są one grupowane w **cechy**, a te są pogrupowane w **typy presetów**.

Przykład:

Parametr urządzenia do obracania gobo z drugiej tarczy gobo będzie atrybutem **Gobo2 Rot** cechy **Gobo2** w presece typu **Gobo**.

Parametr urządzenia do ustawiania jasności będzie atrybutem **Dimmer** cechy **Dimmer**, w presece typu **Dimmer**.

Dostęp do atrybutów



Górny rząd przybornika enkoderów wyświetla po jednym przycisku na każdy typ presetu używany w pliku spektaklu. Wciśnięcie takiego przycisku wprowadza na enkodery atrybuty pierwszej cechy. Jeśli typ presetu zawiera wiele cech, lub więcej jak cztery atrybuty na cechę, można je otworzyć przyciskając pierwszy lewy przycisk w drugim rzędzie.

Regulowanie atrybutów

Enkodery mają trzy podstawowe funkcje:

Obrót enkodera : Regulacja wartości góra/dół

Dociśnięcie i obrót enkodera : Szybka regulacja wartości góra/dół

Kliknięcie enkoderem : Otworzy okno wpisywania wartości liczbowej oraz predefiniowane wartości lub opcje atrybutów.

Atrybuty specjalne

Niektóre atrybuty i cechy mają dedykowane kontrolki do szybszego i/lub łatwiejszego dostępu do ich regulowania.

Najbardziej oczywistymi są koło jasności obok klawiatury numerycznej, które jest zawsze sprzężone z atrybutem dimmera, oraz kulka, która jest sprzężona z Pan i Tilt, o ile nie jest w trybie myszy.

Dodatkowo niektóre cechy jak MixColor oraz Shapers mają graficzne przyborniki na wielodotkowym ekranie sterującym.

2.1.2. Zapis (backup)

Zapis (backup) to funkcjonalność w której zapisujemy i odczytujemy dane spektaklu. Można również zmienić ustawienia serwera pliku, przedziały czasowe automatycznego zapisywania, oraz zapis na napędach zewnętrznych.

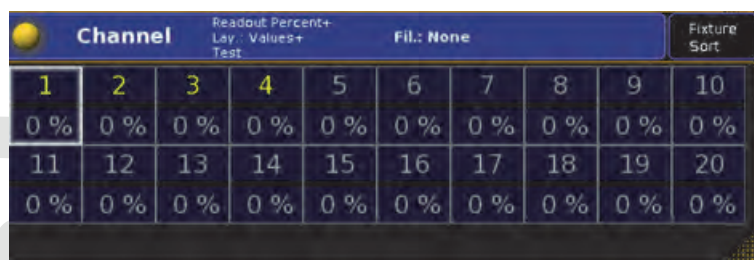
2.1.3. Kanały i urządzenia

Urządzenia do sterowania typu Channel i Fixture

GrandMA2 to wszechstronny system sterowania, który nie ma narzuconych ograniczeń co do typu sterowanych urządzeń, np. "ta konsola steruje 200 dimmerami i 48 ruchomymi światłami". W grandMA2 wszystkie urządzenia do sterowania są definiowane w **Setup** → **Show**, przez użytkownika. Każde urządzenie potrzebuje numer identyfikacyjny (ID). GrandMA2 ma dwa różne typy i zakresy tej numeracji, i są to Channel ID oraz Fixture ID.

Channel

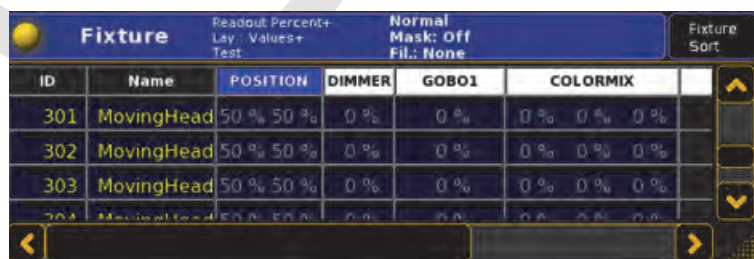
Urządzenie z numerem w Channel ID będzie wyświetlać swój atrybut dimmera w oknie arkusza **Channel**. Numery Channel ID są zwykle używane do urządzeń, które mają tylko jeden sterowany parametr - Dimmer.



Channel										Readout Percent+	Lay. Values+	Test	Fixt.:	Sort	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %

Fixture

Urządzenie z numerem Fixture ID wyświetla wszystkie swoje atrybuty w oknie arkusza **Fixture**. Numery Fixture ID są zwykle używane do urządzeń mających wiele sterowalnych parametrów - pan/tilt, kolor, gobo, itp.



Fixture							Readout Percent+	Lay. Values+	Test	Normal Mask: Off	Fixt.:	Sort	
ID	Name	POSITION	DIMMER	GOBO1	COLORMIX								
301	MovingHead	50 % 50 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %						
302	MovingHead	50 % 50 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %						
303	MovingHead	50 % 50 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %						
304	MovingHead	50 % 50 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %						

ID

Urządzenie musi mieć albo numer Channel ID, albo Fixture ID, lub obydwa. Niektórzy operatorzy preferują nadawanie każdemu urządzeniu jednakowych numerów zarówno w Channel ID, jak i w Fixture ID, aby móc wybrać numer 5 niezależnie od tego czy jest to Channel czy Fixture, podczas gdy inni preferują rozdział i odróżnianie między dwoma typami urządzeń, np. Channel 5 (dimmer 5) to inne urządzenie od Fixture 5 (Mac600 #5). Urządzenie może mieć również inne Channel ID i inne Fixture ID. Przydaje się to w sytuacjach gdy realizator chce wywoływać urządzenia wedle umiejscowienia: Channel 35 (5 pozycja na trzeciej kresce), podczas gdy operator preferuje myśleć o tym urządzeniu jako pierwszym Mac 600, Fixture 601.

Urządzenia częściowe

W ostatnich latach nastąpił przyrost urządzeń, które są w istocie wieloma urządzeniami w jednej obudowie, np. linie LED, które mają wiele komórek, a każda komórka indywidualne sterowanie RGB. Takie urządzenia mogą zostać zaadresowane jako pojedyncze urządzenie, jednak dostęp jest indywidualny jako do urządzeń częściowych. Jeśli urządzenie Thomas Pixelline jest zaadresowane z

nadany Fixture ID 5, wystarczy wybranie urządzenia 5 do sterowania wszystkimi 18 komórkami urządzenia. Aby sterować tylko komórką 13, wybieramy urządzenie 5.13.

2.1.4. Linia komend

Linia komend jest podstawową formą komunikacji między konsolą a operatorem.

Używając zarezerwowanych słów, słów kluczowych, oraz identyfikatorów liczbowych, operator może nakazywać konsoli wykonanie każdego polecenia, np. **Delete Effect 3**, lub **Goto Cue 5**. Każde polecenie linią komend musi być zakończone magicznym słowem **Please**, więc dokładne klawisze jakie wciskamy dla wykonania tych poleceń to **Delete Effect 3 Please**, oraz **Goto Cue 5 Please**.

Pamiętaj: **Please** jest klawiszem wysyłającym linię polecenia do konsoli. Dodawaj **Please** do każdego przykładu linii komend jaki jest tu przedstawiany.

Najczęściej używane słowa kluczowe mają dedykowane i opisane klawisze, podczas gdy inne są dostępne po drugim (lub trzecim) wciśnięciu klawisza. Niektóre słowa kluczowe mogą być dostępne tylko z przycisków na ekranie, ale wszystkie mogą być wpisywane ręcznie z klawiatury.

Zawsze można obserwować co jest aktualnie wpisane do linii komend, patrząc na turkusowej barwy pole wejścia linii komend, wyświetlane zarówno na ekranie poleceń oraz na prawym monitorze na skrzydle wychylnym:

[Channel]> Delete Group 4

Jak we wszystkich innych językach, słowa mogą być klasyfikowane do różnych grup (tj. rzeczowniki i czasowniki), oraz są reguły do tego jak słowa mogą być łączone, aby formować zrozumiałe wyrażenia.

Słowa obiektowe

Słowa obiektowe są używane w linii komend do wskazywania obiektów w pliku spektaklu. Przykładami słów obiektowych mogą być **Channel**, **Fixture**, **Effect**, **Preset**. Słowa te reprezentują typy obiektów, oraz są zwykle używane razem z numerem/ID lub nazwą/opisem, aby wskazać konkretny obiekt: **Channel 3**, **Fixture 10**, **Effect 4**, **Preset "Red"**.

Słowa obiektowe można porównać do rzeczowników w językach ludzkich.

Słowa funkcyjne

Słowa funkcyjne są używane w linii komend do wykonywania zadań lub funkcji. Przykładami słów funkcyjnych mogą być **Goto**, **Delete**, **LeaveSession**. Po słowach funkcyjnych zwykle jest podany obiekt, na którym funkcja/zadanie ma być przeprowadzona: **Goto Cue 3**, **Delete Preset "Blue"**. Niektóre funkcje są globalne i nie potrzebują obiektu jako argumentu, np. **Blackout**.

Słowa funkcyjne można porównać do czasowników w językach ludzkich.

Słowa pomocnicze

Słowa pomocnicze są używane w linii komend do wskazywania powiązań w funkcjach i obiektach. Przykładami słów pomocniczych mogą być **At**, **Thru**: **Copy Cue 3 At Cue 5**, **Delete Effect 4 Thru 6**. Słowa pomocnicze można porównać do przymków i spójników w językach ludzkich.

Podstawowa składnia

Podstawowa składnia to [Funkcja] [Obiekt], lub bardziej szczegółowo [Funkcja] [Typ-obiektu] [ID-obiektu], jednak dla szybszego programowania, część tej składni może być pomijana i zastępowana przez konsolę domyślnymi wartościami:

Store Cue 3 może być zadane poprzez **Store 3**, gdyż **Cue** jest domyślnym typem obiektu dla funkcji **Store**.

Go+ Macro 5 może być zadane poprzez **Macro 5**, gdyż **Go+** jest domyślną funkcją dla obiektu typu **Macro**.

Pisownia liter oraz skróty

Konsola nie robi rozróżnienia między wielkimi i małymi literami w słowach kluczowych, a używa ich tylko dla poprawienia czytelności. Dodatkowo, przy wprowadzaniu poleceń linii komend z klawiatury, nie jest wygodne wpisywanie całych słów, więc każde słowo może być skrócone do jego unikalnego skrótu z liter

Store Cue 3 może być wpisane z klawiatury jako **st cu 3**

Macro 10 może być wpisane z klawiatury jako **ma 10**

Domyślne słowo kluczowe

Dla jeszcze szybszego programowania, linia komend ma domyślne słowo kluczowe, które będzie wstawione gdy zaczniemy polecenie linii komend bezpośrednio od numeru. Domyślne słowo kluczowe jest wyświetlane w nawiasach kwadratowych na początku linii komend:

[Channel]>

Wpisanie po prostu **9** wygeneruje **Channel 9**, gdyż **Channel** jest aktualnie domyślnym słowem-objektem w linii komend.

[Channel]> Channel 9

W dowolnym momencie można zmienić domyślne słowo kluczowe przez wpisanie słowa kluczowego i zatwierdzając **Please**.

Fixture Please

[Fixture]>

Obejście linii komend

Gdy edytujemy komendę w makro, lub jeśli dodajemy lub edytujemy komendy w cue, otrzymujemy okno, które przechwytyje wprowadzanie do linii komend. Gdy takie okno przechwytyje linię komend, otrzymuje ona czerwone tło:



Będziemy widzieć że to co jest wpisywane, lub to jakie klawisze wciskamy, jest kierowane do linii komend z czerwonym tłem oraz do okna zapytania. Po wciśnięciu **Please** okno się zamknie a linia komend zostanie wyczyszczona i wróci do pierwotnego koloru.

Wciśnięcie klawisza executora przekieruje akcję klawisza bezpośrednio do okna zapytania i przywróci linię komend do normalnego trybu.

2.1.5. Cue i sekwencje

Aranżacja na scenie może być zapisana jako pamięć typu Cue.

Parametry urządzeń ustawione na różne wartości, tworzą razem "aranżację" na scenie, która może być zapamiętana przez konsolę jako pamięci **Cue**.

Pamięci **Cue** są zorganizowane w **Sekwencje**, które są odtwarzane przez **Executory**. Prosta analogią byłoby że Cue odpowiadają utworowi/ścieżce, sekwencja albumowi/płycie CD, a executor odpowiada odtwarzaczowi CD/DVD.

Oznacza to że nie można mieć Cue bez sekwencji, i nie można używać Cue/Sekwencji bez przypisania do executora. Brzmi skomplikowanie, ale ten proces jest zautomatyzowany. Jeśli wciśniesz **Store**, a potem dowolny klawisz puste executora, to automatycznie stworzy to nową sekwencję, przypisze sekwencję do executora i doda pierwszą cue - **Cue 1**.

Dodatkowo poza wartościami dla każdego zapamiętanego parametru, pamięć cue zawiera również informacje o tym kiedy i jak wywoływać cue, czyli źródło/czas wyzwania, czasy wejścia i opóźnienia, itp. Cue może być dodatkowo podzielona na części (**Part**), aby nadawać różne czasy do grup urządzeń lub parametrów.

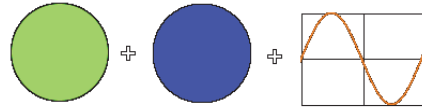
Sequence		Readout	Percen	E: 9999.201	Link	Auto		
				S: 5 'Sequ. 5'	Selected	Scroll		
Number	Name	Trig	TrigTime	Delay	Fade	Out Delay	Out Fade	Snap Percent
1	Intro	Go	0.00	0.00	3.00	1.00	2.00	0.00 %
2	Start	Follow	5.00	0.00	3.00	0.00	1.00	0.00 %
2	Part 1			2.00	5.00	0.00	0.00	0.00 %
3	Verse	Go	0.00	0.00	2.00	0.00	2.50	0.00 %
4	Chorus	Go	0.00	0.00	2.00	1.00	2.50	0.00 %
5	Verse 2	Go	0.00	0.00	2.00	0.00	InFade	0.00 %
5.1		Go	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00 %

2.1.6. Efekty

Efekty to są wartości generowane dynamicznie przez powtarzalne poruszanie między dwiema różnymi wartościami, zgodnie z zadanym kształtem fali.

Wartość wyjściowa dowolnego atrybutu może być generowana dynamicznie przez nadawanie dwóch wartości (dolnej i górnej), oraz fali/przebiegu, gdzie dół przebiegu reprezentuje dolną wartość, a góra górną wartość, a przejścia między dwiema wartościami jest definiowana kształtem przebiegu:

Z użyciem tych trzech parametrów, wartość wyjściowa zacznie oscylować z zadanym tempem:



ID	Name	Color1 C1	CM1	ColorMix CM2	CM3	CTC CTC
1	Mc2000	16.41		0.00		0.00
2	Mc2000	16.41		0.00		0.00
3	Mc2000	16.41		0.00		0.00
4	Mc2000	16.41		0.00		0.00
5	Mc2000	16.41		0.00		0.00

Dodatkowo, przez regulowanie fazy (**phase**), od której zaczyna się kształt, można uzyskać przepływy fali:

ID	Name	Color1 C1	CM1	ColorMix CM2	CM3	CTC CTC
1	Mc2000	15.93		0.00		0.00
2	Mc2000	19.10		0.00		0.00
3	Mc2000	22.37		0.00		0.00
4	Mc2000	21.82		0.00		0.00
5	Mc2000	18.55		0.00		0.00

Wartości efektu mogą być zapisywane bezpośrednio do pamięci cue jako poszczególne wartości efektu, lub do puli **Effect** jako efekt selektywny do późniejszego użycia, podobnie jak statyczne wartości mogą być zapisywane i używane później przez presety.

Wartości efektów mogą być manipulowane przez wybranie odpowiedniej warstwy efektu przyciskami selekcji warstwy nad enkoderami:



Form : Jest to kształt/przebieg definiujący przejście między górną i dolną wartością, np. Sin lub Ramp

Rate : Jest to względne tempo/szybkość użyta do wykonania jednego cyklu

Low : Dolna wartość używana jako punkt odniesienia dla kształtu/przebiegu

High : Górna wartość używana jako punkt odniesienia dla kształtu/przebiegu

Phase : Faza definiuje gdzie (w poziomie) na kształcie/przebiegu zaczynać, 0=początek, 360=koniec

Width : Szerokość sterująca jak bardzo kształt/przebieg powinien wypełniać cały cykl. Szerokość 100% oznacza zajęcie przebiegiem całego cyklu. Jeśli szerokość to tylko 50%, to przebieg wypełnia tylko pierwszą połówkę cyklu

Fade : Opcjonalna wartość czasu przenikania, używana gdy efekt jest zapisywany do cue

Delay : Opcjonalna wartość czasu opóźnienia, używana gdy efekt jest zapisywany do cue

Attack : Wartość zmiękczenia przejścia z dolnej do górnej wartości w przebiegach specjalnych **PWM, Chase i Random**.

Decay : Wartość zmiękczenia przejścia z górnej do dolnej wartości w przebiegach specjalnych **PWM, Chase i Random**.

ID : Nieedytowana warstwa wyświetlająca numer ID szablonu efektu lub selektywnego efektu, z którego pochodzą wartości (z którego przycisku efektu puli pochodzą wartości).

2.1.7. Executory

Executory są manipulatorami używanymi do sterowania i odtwarzania zapisanej zawartości.

Najbardziej oczywistym użyciem executora jest przypisanie mu sekwencji pamięci cue celem ich odtwarzania. Executory mogą być również użyte jako manipulatory do innych obiektów, np. fizyczny klawisz dla określonego makra, lub suwak szybkości dla grupy chaserów.

Executory są zorganizowane w strony (**Page**). Umożliwia to łatwy dostęp do nowego zestawu executorów przez zwykłą zmianę strony.

Rada: Zmiana strony nie wczytuje nowej zawartości do fizycznych executorów, jak w niektórych innych konsoletach. Zmiana strony tylko instruuje konsolecę aby wyświetlać inny zestaw executorów na manipulatorach fizycznych. Dlatego możemy mieć jednocześnie aktywne i uruchomione wiele executorów na wielu stronach.

Występują dwa typy executorów, **executory suwakowe** i **executory klawiszowe**.



Executory suwakowe

Executor suwakowy ma cztery manipulatory: jeden suwak i 3 klawisze (dwa nad suwakiem, jeden pod). Zależnie od typu konsolety i podłączonych skrzydeł, możemy mieć bezpośredni fizyczny dostęp do 90 executorów suwakowych jednocześnie. Executory te są oznaczone od 1 w górę.

Executory klawiszowe

Executory klawiszowe mają tylko jeden manipulator: klawisz. Zależnie od typu konsolety i podłączonych skrzydeł, możemy mieć bezpośredni dostęp do 110 executorów klawiszowych jednocześnie. Executory te mają oznaczenia od 101 w górę

Executory ekranowe

W sytuacji gdy nie mamy konfiguracji sprzętowej na obsługę pełnej szerokości 90+100 executorów fizycznych, nadal możemy mieć dostęp do użycia wszystkich 200 poprzez suwaki i klawisze na ekranie.

Funkcje klawiszy i suwaków

Funkcje dla każdego klawisza i suwaka w executorze może być dowolnie ustawiana, celem dopasowania do swojego stylu pracy, typu spektaklu i funkcjonalności przypisanego obiektu.

Typowymi funkcjami dla klawiszy mogą być **Go**, **Pause** lub **Flash**, podczas gdy funkcjami suwaka mogą być **Master** (jasność), **Speed** lub **Crossfade**.



2.1.8. Grupy

Grupy są kolekcjami urządzeń, służącymi do wybierania urządzeń.

Najczęściej używane kombinacje urządzeń możemy zapisywać jako grupy.

Celem stworzenia grupy, wybierz pożądane urządzenia, np. **Channel 1 Thru 5 - 4**, następnie wpisz **Store Group 3**.

Teraz kanały (channel) 1, 2, 3 i 5 mogą być wybrane wpisem **Group 3**.

W jednej linii poleceń można użyć wielu grup, również ze słowami **Channel** i **Fixture**, np. **Group 1 Thru 4 - Channel 3 + Fixture 7**.

Grupy są zaledwie skrótami do **wybijania** urządzeń:

Group At 50, Store Cue 3 nastawi urządzenia z grupy 5 na 50%, a nie grupę 5 na 50, więc wszelkie późniejsze zmiany w grupie 5 nie będą odwzorowane w Cue 3.

Grupy są wyświetlane w oknie puli **Group**.

W oknie puli **Group** można wybierać grupy przez zwykłe przyciśnięcie na polach okna puli, oraz stworzyć grupę z wcześniejszym przyciśnięciem **Store**.



Ważne: Grupy pamiętają kolejność wyboru. **Fixture 1 + 2** to nie do samo co **Fixture 2 + 1**. Kolejność selekcji jest ważna przy nakładaniu efektów oraz zakresów wartości, gdyż będą one wykonane wzdłuż wykonanej selekcji.

2.1.9. Opisy/etykiety

Każdy obiekt w spektaklu może mieć daną opisową nazwę/etykieta aby wyeliminować konieczność pamiętania numerów.

Nadawanie nazw

Komenda do nazywania to **Label [Obiekt]**, słowo **Label** uzyskujemy przez wciśnięcie dwa razy klawisza **Assign**, więc dokładna sekwencja klawiszy do nadania grupie 3 nazwy byłaby **Assign Assign Group 3 Please**, a następnie wpisujemy nazwę w oknie zapytania.

Jeśli opisujemy obiekt z puli (np. grupę), a pulai obiekt są aktualnie wskazane (biały prostokąt wokół obiektu), można wpisać nową nazwę od razu pisząc na klawiaturze.



Te bezpośrednie opisywanie wskazanych obiektów

umożliwia wpisanie nazwy od razu po wybraniu lub zapisaniu z użyciem okna puli.

Bezpośrednie nazywanie również działa w listach cue, gdy wskazana jest nazwa cue.

Używanie nazw

Poza walorem informacyjnym przy wyświetlaniu danych z puli i arkuszy, nazwy można również używać w linii komend do wskazywania obiektów.

[Channel]> Group Pars At 50

Ustawia grupę "Pars" na 50%. Jeśli nazwa zawiera spacje lub zarezerwowane słowa (kluczowe), to nazwa musi być objęta w cudzysłowach **Group "All Macs" At 50**.

2.1.10. Presety

Presety będą przechowywać informacje o wartościach atrybutów do selekcji urządzeń, i mogą być wskazywane i wielokrotnie używane w pamięciach cue. Wartości z presetu w programerze, lub zapisane w cue, są oznaczone paskiem o barwie cyjan.

Ideą presetu jest zapisywanie w cue nazwanego odniesienia, zamiast bezpośredniej wartości.

Przykład

Po ustawieniu urządzeń 1 do 3 na pianino, zamiast zapisywać konkretne wartości atrybutów pan i tilt w cue, wartości te są zapisywane do presetu "Piano", a cue ma tylko informację że urządzenia 1 do 3 powinny wskazywać zgodnie z presetem "Piano".

Zaletą tej koncepcji jest że jeśli pianino (lub urządzenia) zostaną przesunięte, wystarczy tylko poprawić preset "Piano", nawet jeśli użyliśmy urządzeń w tej pozycji w wielu pamięciach cue. Dodatkowa korzyść jest taka, że w arkuszach urządzeń możemy widzieć, że pan i tilt są na "Piano", a nie tylko na wartościach numerycznych lub wychyleniu kątowym, jak każde inne.

		1:Mac600 1		2:Mac600 2		3:Mac600 3	
Number	Name	Pan	Tilt	Pan	Tilt	Pan	Tilt
1	Cue 1	Piano		Piano		Piano	
2	Cue 2	164.80	-29.20	28.80	103.80	130.80	58.80
3	Cue 3	164.80	-29.20	Guitar		130.80	58.80
4	Cue 4	Piano		Piano		Piano	

Typy presetów

Presety są podzielone na różne typy, każdy domyślnie gromadzi powiązane atrybuty, np. Pan, Tilt należą do presetu typu **Position**, podczas gdy tarcza koloru i barwy składowe do presetu typu **Color**, itp.



2.1.11. Programer

Aktualna selekcja urządzeń, oraz wartości dla wszelkich ręcznie regulowanych parametrów, są przechowywane w **programerze**.

Aktywne parametry

Aktywne parametry są wyświetlane w arkuszach **Channel** i **Fixture** z ciemno czerwonym tłem. Domyślnie, przy tworzeniu/zapisie cue i presetów, konsola użyje aktywnych parametrów.

Parametry zostają automatycznie aktywowane gdy zmieniamy je w programerze. Dla wygody konsola aktywuje również powiązane parametry, więc jeśli edytujemy atrybuty Pan, to Tilt również zostanie dołączone.

Warstwy

Dane parametrów są podzielone na wiele warstw. Są one podzielone na dwie główne grupy, warstwy wartości (**Value**) i warstwy efektu (**Effect**).

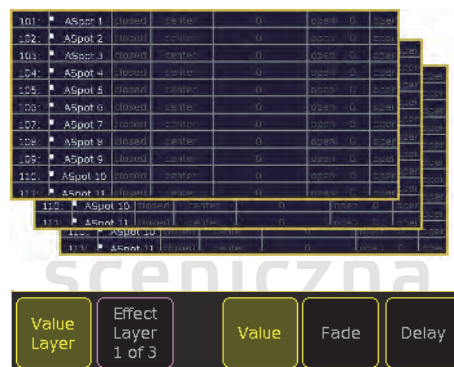
Przyciski wyboru warstwy znajdują się centralnie nad enkoderami, i wybiera się nimi warstwę w której aktualnie pracujemy.

Grupa warstw Value zawiera 3 warstwy.

Values : To są zwykłe statyczne wartości parametrów

Fade : To są opcjonalne czasy przenikania wartości. Jeśli nie ma podanego czasu, parametr będzie przestrzegał czasu z pamięci cue

Delay : To są opcjonalne czasy opóźnienia wartości. Jeśli nie ma podanego czasu, parametr będzie przestrzegał czasu z pamięci cue.



Grupa warstw efektów zawiera 11 warstw.

Warstwy te definiują dynamiczne zachowanie wartości dla parametru. Więcej o tym za co odpowiada każda z tych warstw, można się dowiedzieć z opisu koncepcji oraz przewodnika o efektach

Value Layer	Effect Layer 1 of 3	Form	Rate	Low	High
Value Layer	Effect Layer 2 of 3	Phase	Width	Fade	Delay
Value Layer	Effect Layer 3 of 3	Attack	Decay	ID	

2.1.12. Selekcja/wybieranie

Aby móc regulować i manipulować urządzeniami, trzeba je wcześniej **wybrać**

Wybieranie w linii komend

Selekcję można zrobić przez linię komend, np. przyciskając **Fixture 5 Please**. Za jednym razem można wybrać wiele urządzeń, z użyciem słów pomocniczych **+**, **-** oraz **Thru**, np. **Channel 2 Thru 10 - 4**.

Aby zobaczyć aktualną selekcję na ekranie, potrzebujemy okien arkusza **Channel** i/lub arkusza **Fixture**. Wybrane urządzenia mają swoje nazwy i numeracje ID wyświetlone na żółto.

Channel		Readout Percent+ Lay.: Values+ Test		Fil.: None						Fixture Sort									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %

Rada: Jeśli arkusze są za małe na wyświetlenie wszystkich urządzeń, aktywuj **Fixture Sort** w górnym prawym rogu, aby wybrane urządzenia były przestawiane na górę listy.

Wybieranie w interfejsie graficznym

Mając widoczne arkusze Channel lub Fixture, można wybierać urządzenia samym dotykaniem na ich nazwach lub numerach ID. Wybieranie zakresu urządzeń wykonuje się przeciągnięciem, które zrobi selekcję "lasso": przyciśnijcie na pierwszym urządzeniu, przytrzymując przeciągnijcie do ostatniego i zwolnijcie przyciśnięcie. Aby odznaczyć w interfejsie, najpierw wciśnijcie **-** (minus) a potem nazwę/ID w arkuszu.

Anulowanie aktualnej selekcji

Aby usunąć bieżącą selekcję z urządzeń, wciśnijcie **Clear** jeden raz.

2.1.13. Ekran dotykowe / graficzny interfejs użytkownika

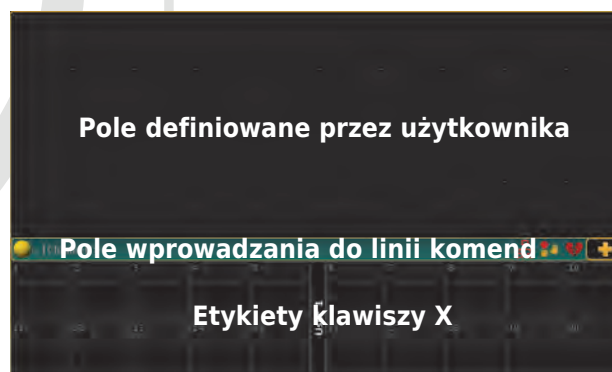
Ekran dotykowe 9" i 15.4" w grandMA2 są podstawą potężnego, definiowanego przez użytkownika interfejsu graficznego.

Wiele ekranów w grandMA jest używane zarówno do wyświetlania danych informacyjnych użytkownikowi, oraz do wprowadzania danych poprzez ich funkcjonalność dotykową.

Szare pola z szarymi kropkami są przestrzenią, gdzie można umieszczać okna konfigurowane przez użytkownika.

Ekran sterowania

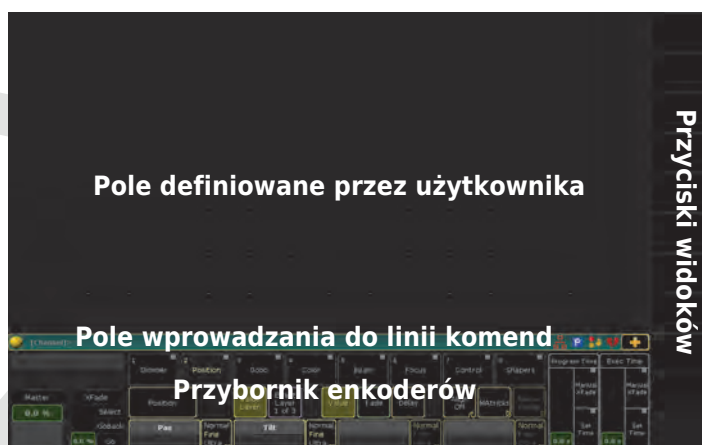
Dolna część tego ekranu zawiera etykiety i przyciski dla klawiszy **X**. Klawisze **X** mogą sterować **executorami klawiszowymi (List)**, lub widokami (**View**)/ makrami (**User 1+User 2**). Dodatkowo mogą działać jako opcje w oknach zapytania, menu i oknach dialogowych.



Prawy ekran

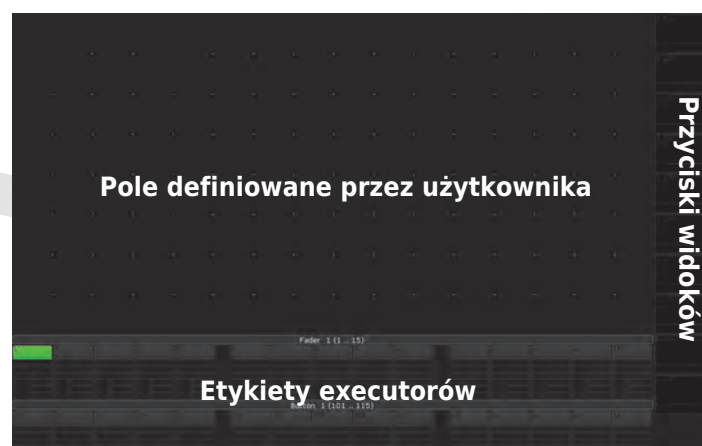
Dolna część tego ekranu zawiera przybornik enkodera, dający dostęp do atrybutów urządzeń i właściwości obiektów. W dolnym lewym rogu są etykiety segmentu wybranego (głównego) executora.

Po prawej stronie znajduje się dziesięć przycisków widoków służących do łatwego wywoływania na ekranach różnych aranżacji okien wykonanych przez użytkownika.



Lewy/środkowy ekran (full-size i light)

Dolna część tego ekranu zawiera etykiety dla executorów suwakowych i klawiszowych. Wzdłuż prawej strony jest dziesięć przycisków widoków do łatwego wywoływania różnych kombinacji okien stworzonych przez użytkownika.



2.1.14. Śledzenie (tracking)

Śledzenie (tracking) to reguła zapamiętywania tylko zmian między jedną a następną pamięcią cue.

Zamiast zapisywania całego stanu sceny dla każdej cue, konsola śledząca będzie wstawiać do cue tylko wartości które różnią się od poprzedniego stanu. Odpowiada to sposobowi w jaki projektant myśli o swoich kolejnych cue, a dodatkowo oszczędza to moce przetwórcze i pamięć konsoli.

W uproszczeniu, śledzenie to pomył, że jak parametr jest ustawiony na dany poziom, to pozostaje na nim dopóki nie nakaże mu się zmienić wartość.

Przykład

Cue 1 : Niebieskie tło

Cue 2 : Przednie światła na gitarzystę

Rzeczywista **zawartość** cue 2 to tylko włączenie przodów. Cue 2 nie zawiera żadnych danych o tle. Jednak podczas odtwarzania cue 2, niebieskie tło pozostaje niezmienione. W rezultacie **stan** cue 2 to będzie oświetlony z przodu gitarzysta na niebieskim tle. Niebieskie tło jest **śledzone** do następnej cue.

2.1.15. Widoki i okna

To co widzimy jest tym co chcemy

Na początku możemy wczytywać spektakle demonstracyjne (Demoshow) z podstawowymi zestawami widoków z aranżacjami okien, jednak dla wydajniejszej pracy z konsolą będziemy z czasem tworzyli własne widoki, zoptymalizowane pod kątem realizowanego spektaklu, typów i ilości urządzeń oraz oczywiście pod kątem naszych osobistych preferencji co do obsługi i prezentacji danych.

Aranżacje okien

Okna tworzymy przyciskając na pustym miejscu w ekranie i wybierając typ okna w zapytaniu **Create Window**.

Okna można przesuwając je za nagłówek, oraz zmieniać im rozmiar przeciągając dolny prawy róg.

Po wypełnieniu ekranu wieloma oknami, może on wyglądać jak na przedstawionym obrazku.

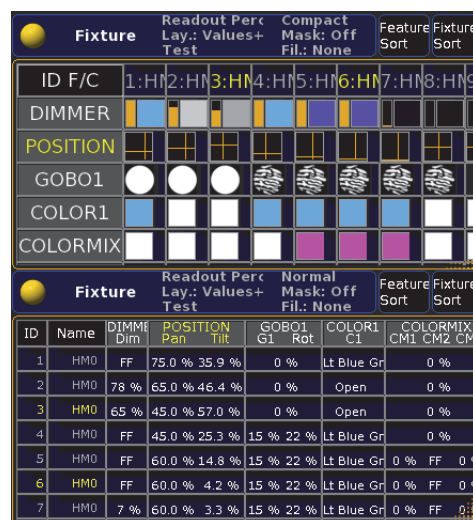


Opcje okna

Każde okno ma żółtą kulkę w górnym lewym rogu, której można użyć do otworenia okna z opcjami. W tym oknie opcji można wybrać jak dane mają być prezentowane, rozmiar czcionki, odczyty, filtry specjalne, przyborniki itp.

Obok dwa przykłady tego samego okna arkusza **Fixture**, ale z innymi opcjami.

Aranżacje okien oraz opcje okien są zapisywane w widokach (**View**). Po przyciśnięciu **Store** i pustego przycisku widoku z prawej strony ekranu, konsola stworzy nowy widok i przypisze go do przycisku widoku, dając łatwe wywołanie zawartej w niej aranżacji okien.



2.1.16. Spis urządzeń (Fixture Schedule)

W **Fixture Schedule** definiujemy typy i ilości urządzeń używanych w spektaklu.

Proces tworzenia spisu urządzeń składa się z importowania typów urządzeń z biblioteki, i dodawanie ilości tych urządzeń do spektaklu.

Spis urządzeń może być podzielony na wiele warstw, aby uprościć pracę ze spisem przy dużej ilości urządzeń oraz przy różnych typach urządzeń.

Biblioteka typów urządzeń

GrandMA2 posiada obszerną bibliotekę typów urządzeń od znanych (i nieznanymi) producentów.

Podstawowe typy urządzeń, jak zwykle kanały dimmerów, proste LEDy RGB, zmieniacze kolorów itp. można znaleźć jako producenta "Generic".

Modyfikacje typów urządzeń muszą być wykonane w **Fixture Schedule**, a wszelkie zmiany zostają zastosowane dopiero po wyjściu z niego. Jeśli mamy sesję, to nowy spis będzie załadowany do wszystkich innych stacji.

Fixture ID oraz Channel ID

Aby móc programować urządzenia zdefiniowane w **Fixture Schedule**, trzeba im nadać numery Channel ID i/lub Fixture ID. Bez numerów ID nie można programować urządzeń, ale w przeciwieństwie do kasowania urządzeń, usunięcie numerów ID zachowa nienaruszone istniejące dane w spektaklu.

Zmiany ID muszą być wykonane w **Fixture Schedule**, a wszelkie zmiany zostają zastosowane po wyjściu. Jeśli mamy sesję, to nowy spis będzie załadowany do wszystkich innych stacji.

Adresowanie DMX

Aby móc sterować (i wizualizować), urządzenia muszą być zaadresowane na zadane adresy i linie DMX. GrandMA2 obsługuje adresowanie do 256 różnych linii DMX, a adres i linia są dane w postaci linia.adres, np. 1.1 = pierwszy adres w pierwszej linii, 256.512 = ostatni adres w ostatniej linii.

Adresowanie DMX nie musi być edytowane w spisie urządzeń. Zmiany adresowania mogą być wykonane poprzez arkusz urządzeń lub w linii komend.

Pozycje XYZ urządzeń

Umieszczając każde urządzenie w trójwymiarowej przestrzeni w układzie XYZ, urządzenia mogą być wizualizowane w oknie **Stage**, oraz na komputerze PC z zainstalowanym MA 3D.

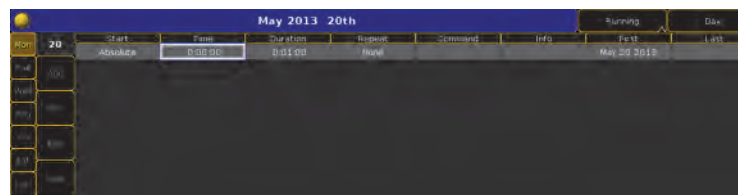
Pozycje urządzeń nie muszą być edytowane w spisie urządzeń. Pozycje można zmieniać w dowolnej chwili w oknie **Stage**.

2.2 Rozszerzona funkcjonalność

2.2.1. Agenda

Agenda jest systemem kalendarza, umożliwiającym uruchamianie poleceń zaprogramowanych przez użytkownika o określonej porze. Może to być określony czas (np. godzina 5:00), lub bardziej zmienny punkt czasu (np. zachód słońca).

Agenda jest przewidziana głównie do instalacji architektonicznych, jednak można jej również użyć do przypominania o zrobieniu sobie przerwy lub innych przypomnień.



2.2.2. Bitmapy (urządzenia bitmapowe)

Bitmapy, lub inaczej urządzenia bitmapowe, to wirtualne urządzenia, umożliwiające stosowanie obrazków oraz filmów do sterowania dowolnymi parametrami innych urządzeń używanych w spektaklu.

Do mapowania obrazu z urządzenia bitmapowego na parametry urządzeń służą aranżacje urządzeń wykonywane w szablonach topograficznych **Layout**.

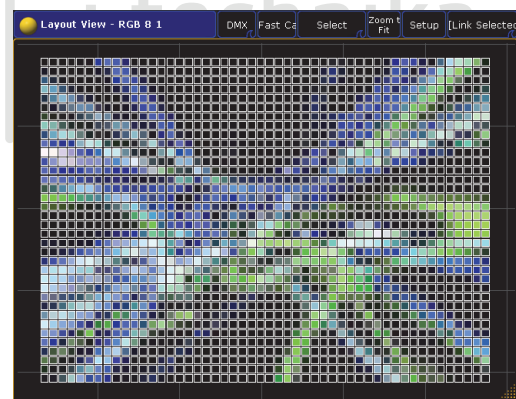
Urządzenie bitmapy posiada własną regulację jasności, sterowanie kolorami, oraz korekcji kolorów i jest zrobione tak, by programowało się je w taki sam sposób jak urządzenie warstwy media serwera.

Dostępne parametry do zmiany pozycji, skali i rotacji, oraz powielania kafelkowego.

Mamy wybór szablonu jako parametr sterowany w urządzeniu bitmapy. Możemy również użyć wielu urządzeń bitmapy na jednym szablonie jednocześnie.

Urządzenie bitmapy obsługuje przezroczystość zawartą w plikach materiałów, przenikanie wartości wielu bitmap, oraz parametr pozycji Z decydujący o kolejności warstw, dając duże możliwości w komponowaniu docelowego efektu z wielu urządzeń bitmapy.

Szczegółowy opis sposobu użycia urządzeń bitmapowych, oraz wymagań co do materiałów graficznych zawarty jest w "Przewodnik Urządzenie Bitmapy" na stronie 103



2.2.3. Chaser

Chasery są używane gdy potrzebujemy przebiegu o więcej niż dwóch stanach przejściowych. Jeśli potrzebujemy zmian tylko z dwoma stanami przejściowymi, możemy raczej potrzebować efektu.

Chaser to sekwencja działająca w ciągłym przebiegu z zapętleniem. Ignoruje czasy sekwencji i używa ustawień szybkości do przebiegu przez wszystkie cue. Pamięci cue są w chaserze nazywane krokami. Każda cue jest krokiem chasera.

Jak już było wspomniane, wszystkie informacje o czasach w sekwencji są ignorowane, oraz wszelkie informacje o pętlach nie są używane. Komendy są wykonywane a opóźnienie komendy to jedyny parametr czasu z sekwencji jaki jest faktycznie użyty.

Możemy ustawić kierunek przebiegu chasera. Mamy cztery różne kierunki. **Forward** (do przodu) i **Backward** (do tyłu) są raczej oczywiste. Inną opcją jest **Bounce** (odbijanie). Tutaj mamy odtwarzanie kroków w kolejności do przodu do końca, a następnie odtwarzanie wstecz do pierwszego kroku, i ponowną zmianę kierunku i kontynuację odbijania się przebiegu. Ostatnia opcja to **Random** (losowe). To wykonuje odtwarzanie kroków w losowej kolejności.

Chaser może być również odtwarzany wstecz komendą **GoBack**, lub klawiszem **Go-**. Jeśli więc mamy chaser z ustawionym kierunkiem **Backward**, i uruchomimy go komendą **GoBack**, to w istocie będzie odtwarzany do przodu. Można to zmienić w oknie zapytania **Edit Chase**.

Szybkość steruje szybkością odtwarzania chasera. Są też dwa inne, ważne ustawienia czasu. Nazywają się **Fade** i **MFade**.

Fade służy do ustawienia jak bardzo chaser powinien przenikać między krokami. Jest to wyrażane w procentach. Jeśli wartość wynosi 0, to chaser przeskakuje między krokami. Jeśli wartość wynosi 100%, to cały czas dla kroku jest użyty do przenikania między wartościami kroków. **MFade** służy do przenikania wejścia pierwszego kroku chasera, i wygaszania gdy zatrzymujemy chaser. Jest to podawane jako wartość czasu.

W przyborniku enkoderów chasera mamy cztery enkodery. Pierwszy (od lewej) to "Master" dla jasności. Drugi enkoder to "Speed". Następny enkoder to "Fade". Ostatni enkoder to "Off-Time".

Użycie przybornika enkoderów chasera to najlepszy sposób na zmianę tych ustawień, chyba że rozszerzymy chaser na wiele suwaków i możemy przypisać te funkcje suwakom.

2.2.4. Parametry ColorRGB

System kolorów w grandMA2 jest odpowiedzią na rosnącą popularność zróżnicowanych urządzeń LED, oraz potrzebę lepszej wymiany danych między urządzeniami.

System sterowania kolorami w grandMA2 jest systemem mieszania addytywnego (sumarycznego), gdzie dysponujemy dużym wyborem kolorów składowych, zaczynając od podstawowych barw RGB. Popularny system CMY substraktywnego (odejmującego) mieszania barw jest skutecznie imitowany przez użycie mieszania RGB z odwróceniem wartości wystrojenia. Operator ma w ten sposób ujednolicony system i nie musi się przejmować różnicami między CMY i RGB w programowaniu.

Parametry ColorRGB poza RGB (oraz symulacją filtrów CMY) obsługują inne popularne barwy znane ze źródeł LED jak bursztynowa, biała, UV, itp. Barwy te są obsługiwane przez przybornik kolorów, oraz są prezentowane w widokach, arkuszach i wizualizerach.

Lista parametrów ColorRGB

- ColorRGB1 : Red,
- ColorRGB2 : Green,
- ColorRGB3 : Blue,
- ColorRGB4 : Amber,
- ColorRGB5 : White,
- ColorRGB6 : Warm White,
- ColorRGB7 : Cool White,
- ColorRGB8 : Orange,
- ColorRGB9 : Red Orange,
- ColorRGB10 : Purple,
- ColorRGB11 : Indigo,
- ColorRGB12 : Cyan,
- ColorRGB13 : Magenta,
- ColorRGB14 : Yellow,
- ColorRGB15 : UV,
- ColorRGB16 : Green Cyan,
- ColorRGB17 : Medium White
- ColorRGB18 : Mint Green
- ColorRGB19 : Lime

oświetlenie
i technika
sceniczna

2.2.5. Nawigacja i edycja linią komend

Edycja danych spektaklu linią komend daje duże możliwości przy stosowaniu w makrach.

Cokolwiek robimy w linii komend, jest to właściwie praca z bazą danych będącą plikiem naszego spektaklu. Ta baza danych ma strukturę drzewiastą. Domyślna lokalizacja docelowa dla linii komend to początek drzewa, a komendy będą kierowane do domyślnych gałęzi/części, stosowanie do zawartości polecenia. Czasami może być wygodniejsze przekierowanie domyślnego celu do określonej części/gałęzi spektaklu.

Można to osiągnąć komendą **CD** (Change Destination).

Jeśli aktualną lokalizacją nie jest początek, to pole wprowadzania linii komend wyświetla docelowe miejsce stosownym przedrostkiem w linii. Przyciśnij żółtą kulkę aby otworzyć okno **Commandline Feedback**

[Edit Setup/FixtureTypes>](#)

W powyższej sytuacji, polecenie **Store 1** stworzy typu urządzenia 1 (**FixtureType 1**), zamiast zwykłej **Cue 1**.

Gdy linia komend jest skierowana na określoną lokalizację, to nadal można przeprowadzać normalne czynności, jednak skrótowe wpisy już nie sprawdzą się i trzeba wpisywać pełną postać składni, np. **Store Cue 1** aby stworzyć **Cue 1**.

Słowa kluczowe

Store : Tworzenie nowego obiektu/danych w aktualnej lokalizacji

Delete : Niszczanie/usuwanie danych/obiektu w aktualnej lokalizacji

List : Wyświetla dane z aktualnej lokalizacji

CD : Zmiana lokalizacji (Change Destination)

Assign : Nadawanie wartości parametrom obiektu i tworzenie powiązań między obiektami

2.2.6. Kanały DMX a parametry

Jaka jest różnica między kanałami DMX a limitem parametrów?

Dlaczego MA mówi o parametrach, a inni mówią o liniach DMX?

Cóż, można wyjaśnić różnicę między jednymi i drugimi, ale zmiany w myśleniu z tym związane wychodzą poza zakres tej instrukcji. Fizyczne wyjścia DMX512 we wszystkich produktach grandMA2 to złącza XLR 5-pin. Takie złącze wysyła jedną linię DMX z 512 kanałami. To raczej podstawowa i powszechna wiedza.

Dlaczego zatem MA mówi o parametrach?

Spójrzmy więc w historię DMX. Lata temu jedyne co kontrolowano przez DMX to były reguloatry. Standard opracowano by dać płynne przejście od 0 do 100%. Ze względu na sposób działania, zdecydowano że wystarczy 256 poziomów.

Wiele wody upłynęło, i teraz DMX steruje wszystkim (no prawie wszystkim). Czasem nie zawsze wystarczało 256 kroków (znanych również jako 8 bitów). Przykładowo wychylenie od 0 do 460 stopni w 256 krokach daje około 1,8 stopnia na krok. To nie wystarczało. Ktoś więc wymyślił połączenie dwóch wartości DMX ze sobą. Wtedy mamy 16 bitów dających 65536 kroków! To już znacznie lepsze dla kierunku wychylenia. Niektóre produkty wymagają jeszcze więcej. Wtedy mamy 24 bity, co kumuluje nam 16.777.216 kroków!

MA myśli tylko w parametrach. Jeśli myślimy o urządzeniu z 16-bitowym pan, 16-bitowym tilt, oraz 8-bitowym dimmerem, to jest to 5 kanałów DMX, lecz MA liczy je jako 3 parametry (Pan, Tilt i Dim). Wewnętrzne obliczanie parametrów jest wyższe jak 8/16/24 bity (rzędu 32 bity), a następnie są one konwertowane do kanałów DMX używanych na parametry.

Jak więc to nas dotyczy i czemu nas to obchodzi?

Wyobraźmy sobie że zakupiliśmy MA 2Port Node onPC. Działa on jako sprzętowy klucz licencji na 1024 parametry. Oznacza to że można zakupić sterowanie onPC z 1024 parametrami. Wyobraźmy sobie że sterujemy tylko dimmerami. Mamy ich 1024. Gdy MA liczy je tylko parametrami, to nie ma znaczenia czy mają 8, 16 lub 24 bitową regulację.

Gdyby MA liczyło kanałami DMX, można by sterować 1024 dimmerami 8-bit, albo 512 dimmerami 16-bit, albo 341 dimmerami 24-bit.

Czy to w porządku? MA tak nie uważa. Dlatego myślimy parametrami i liczymy że to czyni was zadowolonymi klientami.

2.2.7. Omówienie klawiszy konsoli

Wciśnięcie klawisza	Komenda	Rezultat
<<<	<<<	Skok wstecz ze zignorowaniem czasu cue
<<< <<<	Black	Wygazzenie executora bez użycia czasów
<<< <<< <<<	ToZero	Ustawienie poziomu mastera obiektu na zero
>>>	>>>	Skok do przodu ze zignorowaniem czasu cue
>>> >>>	Flash	Funkcja Flash na executorze bez użycia czasu
>>> >>> >>>	ToFull	Ustawienie poziomu mastera obiektu na maksimum
Align	Align "<"	Rozkład wartości od pierwszego obiektu selekcji
Align Align	Align ">"	Rozkład wartości od ostatniego obiektu selekcji
Align Align Align	Align "><"	Rozkład wartości od środka selekcji
Align Align Align Align	Align "<>"	Rozkład wartości od początku i końca selekcji
Align Align Align Align Align	Align Off	Wyłączenie funkcji rozkładu wartości
Assign	Assign	np. Assign Executor lub Assign Flash Executor 1
Assign Assign	Label	Opisanie obiektu
Assign Assign Assign	Appearance	Zmiana ramki koloru dla obiektów puli oraz cue
Assign Effect Effect Effect	Assign Form	Obiekt Form (przebieg)
At	At	np. Channel 1 At 100 lub Fixture 1 At Fixture 2
At At	Normal	Ustawienie selekcji na domyślną wartość AT
At (długie wciśnięcie)	--	Tymczasowy widok filtra 'At'
Blind	Blind	Włącza/wyłącza wygaszanie programera na wyjściu
Blind (długie wciśnięcie)	BlindEdit	Włącza/wyłącza drugi programer BlindEdit
Bt Pg -	ButtonPage -	Poprzednia strona executorów klawiszowych
Bt Pg - (długie wciśnięcie)	ButtonPage 1	Pierwsza strona executorów klawiszowych
Bt Pg +	ButtonPage +	Następna strona executorów klawiszowych
Ch Pg -	ChannelPage -	Poprzednia strona suwaków kanałów
Ch Pg - (długie wciśnięcie)	ChannelPage 1	Pierwsza strona suwaków kanałów
Ch Pg +	ChannelPage +	Następna strona suwaków kanałów
Channel	Channel	Obiekt urządzeń typu 'Channel'
Channel Channel	Dmx	Obiekt kanału DMX
Channel Channel Channel	DmxUniverse	Obiekt linii DMX
Clear	ClearSelection	Usuwa w programerze zaznaczenie wszystkich urządzeń Channel i Fixture
Clear (długie wciśnięcie)	ClearAll	Zwalnia zaznaczenie i czyści zawartość programera
Clear Clear	ClearActive	Usuwa zaznaczenie wartości w programerze
Clear Clear Clear	ClearAll	Zwalnia zaznaczenie i czyści zawartość programera
Copy	Copy	Kopiowanie obiektu źródłowego do obiektu docelowego
Copy Copy	Clone	Klonowanie obiektu źródłowego do obiektu docelowego
Cue	Cue	Obiekt pamięci cue
Cue Cue	Part	Obiekt pamięci częściowej 'Part' wewnątrz pamięci cue
Delete	Delete	Kasowanie obiektu
Delete Delete	Remove	Wprowadzenie wartości Remove do programera
Delete Delete Delete	Release	Wprowadzenie wartości Release do programera

Wciśnięcie klawisza	Komenda	Rezultat
.	znak kropki	np. Move Cue 1.1 At 1.999
..	Zero	Ustawia dimmery w selekcji na zero
Down	--	Strona w dół w widoku ostatnio aktywowanego okna
Edit	Edit	Wczytanie pamięci cue do programera, np. Edit Cue # Please
Edit + Next/Previous	--	Wczytanie do programera następnej/poprzedniej pamięci cue
Effect	Effect	Obiekt efektu
Effect (długie wciśnięcie)	--	Widok Running Effects
Effect Effect	Bitmap	Obiekt efektu bitmapowego
Exec	Executor	Obiekt executora, np. Executor 1 At 100 Fade 5
Exec Exec	SpecialMaster	Obiekt mastera specjalnego, np. SpeedMaster
Fd Pg -	FaderPage -	Poprzednia strona suwaków
Fd Pg - (długie wciśnięcie)	FaderPage 1	Pierwsza strona suwaków
Fd Pg +	FaderPage +	Następna strona suwaków
Fix	Fix	Zatrzaśnięcie executora na wszystkie strony
Fixure	Fixture	Obiekt urządzenia typu "Fixture"
Fixure Fixure	Selection	Aktualna selekcja urządzeń w programerze, np. Park Selection Please
Full	Full	Ustawienie dimmerów selekcji na 100%
Full Full	--	Wczytanie wartości 'Highlight' do programera
Go-	GoBack	np. przenikanie do poprzedniej cue w sekwencji
Go+ Go+	Unpark	np. Unpark Selection Please
Go+ Prvw	PreviewExecutor	Krok do przodu w sekwencji widzianej w trybie Preview
Goto	Goto	np. Goto Executor Please lub Goto Cue # (Executor #) Please
Goto Goto	Load	np. Load Executor Please lub Load Cue # (Executor #) Please
Group	Group	Obiekt grupy
Group (długie wciśnięcie)	--	Tymczasowy widok Groupmaster
Group Group	World	Obiekt świata, np. World 1 Please wybiera świat Full
Group Group Group	Filter	Wywołuje filtr lub wybiera filtr
Help + obiekt	np. Help Fixture Please	Otwiera widok Help z leksykonem otworzonym na słowie kluczowym Fixture
Help Please	Help	Otwiera widok Help
Help Help	CmdHelp	Wyświetla wszystkie skróty w oknie komend
Hight	Highlight	Ustawia selekcję na wartości 'Highlight'
Hight (długie wciśnięcie)	--	Aktualna selekcja miga wartościami 'Highlight'
If	IfOutput	Wybiera urządzenia z wartościami dimmera wyższymi jak 0%
If If	IfActive	Wybiera urządzenia z aktywnymi wartościami w programerze
If If If	IfProg	Wybiera urządzenia z aktywnymi i nieaktywnymi wartościami w programerze
If If If If	If	Słowo warunkowe "jeśli", np. Group x If Group y wybierze urządzenia które są w obydwu grupach
Learn	Learn	Uczenie szybkości dla chaserów i efektów
Learn Learn	Rate1	np. Rate1 Executor 1 ustawia tempo executora 1 na współczynnik 1:1
List	--	Przełącza klawisze X na executory klawiszowe

Wciśnięcie klawisza	Komenda	Rezultat
MA (długie wciśnięcie)	--	Tymczasowy widok stron widoków od 1 do 10 na klawiszach od V1 do V10
MA + 1	PresetType "Dimmer"	Wybiera PresetType 1, może przełączać też przez atrybuty 1.1, 1.2, ...
MA + 1 + +/-	--	Jasność lampek konsoly
MA + 2	PresetType "Position"	Wybiera PresetType 2, może przełączać też przez atrybuty 2.1, 2.2, ...
MA + 2 + +/-	--	Jasność ekranów 15,4"
MA + 3	PresetType "Gobo"	Wybiera PresetType 3, może przełączać też przez atrybuty 3.1, 3.2, ...
MA + 3 + +/-	--	Jasność ekranu 9"
MA + 4	PresetType "Color"	Wybiera PresetType 4, może przełączać też przez atrybuty 4.1, 4.2, ...
MA + 4 + +/-	--	Jasność podświetlenia klawiszy
MA + 5	PresetType "Beam"	Wybiera PresetType 5, może przełączać też przez atrybuty 5.1, 5.2, ...
MA + 6	PresetType "Focus"	Wybiera PresetType 6, może przełączać też przez atrybuty 6.1, 6.2, ...
MA + 7	PresetType "Control"	Wybiera PresetType 7, może przełączać też przez atrybuty 7.1, 7.2, ...
MA + 8	PresetType "Shapers"	Wybiera PresetType 8, może przełączać też przez atrybuty 8.1, 8.2, ...
MA + 8	--	Wyświetla na klawiszach od X1 do X10 poziom naładowania akumulatora przez 10 sekund (tylko dla grandMA2 fullsize oraz grandMA2 light)
MA + 9	PresetType "Video"	Wybiera PresetType 9, może przełączać też przez atrybuty 9.1, 9.2, ...
MA + . + Fixture + Fixture	Default	Ustawienie selekcji na domyślne wartości urządzeń
MA + . + typ presetu	Default	Ustawienie wartości każdego obiektu, lub aktualnej selekcji na domyślne wartości
MA + Down	--	Silnik krokowy opuszcza skrzydło ekranów
MA + Effect	SyncEffects	Synchronizacja wszystkich efektów w programerze
MA + Group	Layout	Obiekt szablonu topograficznego
MA + List	List	Wyświetla obiekty w oknie Commandline Feedback , np. List Fixture Thru
MA + Move	Search	Funkcja szukania atrybutów
MA + Next	NextRow	Wybór następnego rzędu w MATricks
MA + Please	--	Wymuszenie wskazania linii komend
MA + Preset	PresetType	Wywołanie typu presetów, wprowadzenie ich na enkodery i wybranie ich w arkuszu urządzeń
MA + Previous	PreviousRow	Wybranie poprzedniego rzędu w MATricks
MA + Previous + Next	AllRows	Wybranie wszystkich rzędów w MATricks
MA + Previous + Set + Next	MATricksBlocks Off	Wyłączenie bloków w MATricks
MA + Set	--	Odblokowanie silnika krokowego skrzydła monitorów
MA + Set + Next	MATricksBlocks +	Bloki +1 w MATricks
MA + Set + Previous	MATricksBlocks -	Bloki -1 w MATricks
MA + Store	Record	np. Record Timecode 1 Please
MA + Time Time	--	Przełączanie między warstwami efektu
MA + Up	--	Silnik krokowy podnosi skrzydło ekranów

Wciśnięcie klawisza	Komenda	Rezultat
MA + Update	ListUpdate	Pokazuje w Commandline Feedback wszystkie możliwe obiekty do aktualizacji
MA + View	Screen	Obiekt ekranu, np. Delete Screen 2 Please
MA + At	Stomp	Funkcja/wartość Stomp zatrzymuje działające efekty
MA + At + At	Extract	Extract przerywa odniesienia do wartości (np. z presetów) i używa bezpośrednio uzyskane wartości
Macro	Macro	Obiekt makra
Macro Macro	TlmeCode	Obiekt spektaklu kodu czasowego
Macro Macro Macro	Agenda	Obiekt harmonogramu
- (minus)	-	np. Group 5 - Fixture 10
-- (2x minus)	At - 10	Zmniejszenie wartości dimmera w kroku 10 procent
Move	Move	Przeniesienie obiektu źródłowego w miejsce docelowe
Move Move	Replace	Funkcja zastępowania obiektów i wartości
Move Move Move	Insert	Przenoszenie obiektu pod nowy numer identyfikacyjny
Next	Next	Wybranie następnego urządzenia lub urządzenia w selekcji
Off	Off	Wyłączenie wartości lub executora
Off Off	--	Menu Off
On	On	np. On Selection or On Cue
On On	Call	np. Call Cue Thru # Please wywoła stan wskazanej cue do programerze
Oops	Oops	Cofnięcie ostatniej czynności
Oops (długie wciśnięcie)	--	Otwiera menu Multi-Oops
Page	Page	Obiekt strony
Page Page	ChannelPage	Obiekt strony kanałów
Page Page Page	FaderPage	Obiekt strony executorów suwakowych
Page Page Page Page	ButtonPage	Obiekt strony executorów klawiszowych
Pause	Pause	Pauzowanie aktualnego przenikania cue
Pause Pause	Park	Parkowanie urządzeń, np. Park Channel # Please
Please	Please	Wykonanie polecenia
Please Please	--	Aktywowanie wszystkich atrybutów w selekcji
+ (plus)	+	np. Fixture 1 + Fixture 2
+ + (2x plus)	At + 10	Zwiększenie wartości dimmera w kroku 10 procent
Preset	Preset	Obiekt presetu
Preset Preset	Attribute	Obiekt atrybutu, np. Attribute 2.1.2 At 50 ustawia Tilt na 50
Preset Preset Preset	Gel (bez funkcji)	
Previous	Previous	Wybór poprzedniego urządzenia lub urządzenia w selekcji
Previous + Next	All	Wyjście z selekcji Next/Previous w MAtricks i wybór całości
Previous + Set + Next	MAtricksInterleave Off	Wyłączenie przełożeń w MAtricks
Prvw	Preview	np. Preview Cue # Please
Prvw Prvw	PreviewEdit	Włączenie/wyłączenie trybu Preview
Select	Select	np. Select Executor 1
Select Select	SelfFix	np. SelfFix Executor 1 wybierze wszystkie urządzenia użyte w tym executorze
Sequ	Sequence	Obiekt sekwencji

Wciśnięcie klawisza	Komenda	Rezultat
Set	MATricks Toggle	Przełącza między całością i aktualną selekcją w Next/Previous w MATricks
Set + Next	MATricksInterleave +	Zwiększa przełożenie w MATricks o 1
Set + Previous	MATricksInterleave -	Zmniejsza przełożenie w MATricks o 1
Store	Store	Zapisywanie obiektu
Store (długie wciśnięcie)	--	Otwiera tymczasowy widok Store Options
Temp	Temp	Miganie executorem z użyciem czasów i poziomu mastera executora
Temp Temp	Toggle	Włączanie/wyłączanie executora
Thru	Thru	Wyrażanie zakresów, np. Fixture 1 thru 10 Please lub Fixture 1 thru 10 at thru 0 thru 100
Time	Value	Przełączenie na warstwę Value
Time Time	Fade	Przełączenie na warstwę Fade
Time Time Time	Delay	Przełączenie na warstwę Delay
Top	Top	Skok do pierwszej cue w sekwencji
Top Top	Kill	Wyłączenie wszystkich executorów na wszystkich stronach, z wyjątkiem tego executora
Up	--	Strona w górę w widoku ostatnio aktywowanego okna
Update	Update	Tymczasowy widok Update
View	View	Obiekt widoku
View View	ViewButton	Obiekt klawisza widoku, np. ViewButton 11.1 to pierwszy klawisz X w zestawie User1
View View View	ViewPage	Strony widoków od 1 do 10

2.2.8. Szablony Layout

Szablony topograficzne

Szablony Layout są interaktywnymi, dwuwymiarowymi rysunkami, gdzie można swobodnie aranżować kanały i urządzenia, dorysować kształty i wpisywać teksty, wstawiać makra, presety i inne obiekty.

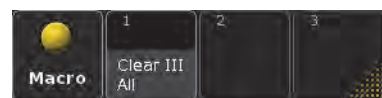
Przez pulę Layout można tworzyć wiele szablonów dla każdej części naszej sceny. Do podglądu i edycji zawartości szablonu używany jest widok **Layout View**.



2.2.9. Makra

Makra w grandMA2 są definiowanymi przez użytkownika listami wpisów do linii komend, których używamy do automatyzacji skomplikowanych i/lub powtarzalnych czynności.

Dodatkowo względem możliwości makr znanych z grandMA1, makra w grandMA2 mogą być używane jako skrypty, z możliwością tworzenia zapytań dla użytkownika, warunkowym wykonywaniem linii makr, interakcją z aktualną zawartością linii komend użytkownika, lub jako równoległe wykonywany proces, który nie zaburza linii komend.



Makra mogą być bezpośrednio wywoływane z puli **Macro**, lub przypisane do dowolnego executora, klawisza widoku, klawisza X z zestawu User, dając bezpośredni dostęp klawiszem mechanicznym.

Uwaga: Gdy opcja CLI dla makra jest wyłączona, to faktyczne wciśnięcie makra nie będzie ingerować w zawartość linii komend, lecz bezpośrednio wykona jego zawartość. Oznacza to że edytowanie lub kasowanie tego obiektu nie może być wykonane z pomocą jego przyciśnięcia. Potrzebne będzie wpisanie słowa kluczowego i numeru identyfikacyjnego, np. **Edit Macro 5**, aby edytować makro 5, lub **Delete ViewButton 11.5** aby zdjąć makro z klawisza X5 zestawu User1. Wyłączony interakcję wciśnięcia makra z linią komend, możemy stworzyć interakcję zawartości marka z linią komend używając znaku @.

Przykład

```
SetVar $odpowiedz=("przycisk flash ma byc 1 -nad- lub 2 - pod- suwakami?")
SetVar $przycisk= [$odpowiedz==1] Execbutton2 [$odpowiedz==2] ExecButton1
Assign Flash at $przycisk 1 Thru 30
```

2.2.10. MIDI Show Control (MSC)

MIDI Show Control (MSC) to komendy MIDI automatycznie wysyłane z konsoli przy wykonywaniu cue oraz poruszaniu suwakami. Można również zdalnie sterować konsolą przez wysyłanie do niej komunikatów MSC.

MIDI Show Control służy do wysyłania i odbierania danych sterowania spektaklem.

Dane sterowania spektaklem służą do sterowania innymi urządzeniami, lub do przejęcia sterowania przez inne urządzenia. Można tego użyć do synchronizowania wielu elementów składowych spektaklu.

MSC jest standardem używanym przez wielu producentów. Umożliwia to synchronizację spektaklu pomiędzy oświetleniem, akustyką, mechaniką sceniczną, itp.

Może być również użyta do zdalnego sterowania konsoli z dowolnego sprzętu, który może wysyłać MIDI. Konsola będzie wysyłać komunikaty MSC automatycznie, gdy **MSC Out** zostaje włączone.

Gdy włączone jest **MSC In**, to konsola zaczyna nasłuchiwać komunikatów MSC i zachowywać się adekwatnie do nich.

Konsola zignoruje komunikat, który nie zostaje rozpoznany jako poprawny komunikat MSC.

MIDI są zwykle przesyłane w liczbach szesnastkowych. Są one zorganizowane w grupy dwóch liczb.

Możliwe że używanie oprogramowania MSC udostępniającego bardziej komfortowy sposób pracy z MSC, ale by zrozumieć podstawy komunikatu MSC, dalej skupiamy się tylko na czystych danych MSC w systemie szesnastkowym.

Oto format komunikatu MSC:

F0 7F [ID urządzenia] 02 [Format komendy] [Komenda] [Dane] F7

Dalej przyjrzymy się poszczególnym składowym z nawiasów kwadratowych.

ID urządzenia

Przyjrzymy się "ID urządzenia". Służy ono do ograniczania odbiorców komunikatu MSC. Są tu trzy kategorie - numer "pojedynczego urządzenia", numer "grupy", oraz "wszystkie" urządzenia.

ID urządzenia do dwucyfrowa liczba szesnastkowa. Trzy kategorie są podzielone następująco:

- 00 - 6F : numery 112 indywidualnych urządzeń
- 70 - 7E : numery 15 grup
- 7F : Wszystkie = rozsył do wszystkich odbiorników

Format komendy

Format komendy służy do wskazania typu urządzenia jakie miało odebrać komunikat MSC.

Lista różnego sprzętu jest długa, ale konsola tylko odpowiada i transmituje trzy różne formaty komend. Są to:

- 01 : Światło ogólne
- 02 : Światło ruchome
- 7F : Wszystkie

Komendy

Konsoleta obsługuje pięć różnych komend.

Ryzyko: Istnieje niewielkie ryzyko zawieszenia konsolety w przypadku wysłania komunikatu MSC, który nie jest obsługiwany.

Obsługiwane komendy to:

01 (GO) : Jest to komenda GOTO. Potrzebuje podania numeru cue.

02 (STOP) : Jest to odpowiednik wciśnięcia **Pause**. Może mieć podany numer cue.

03 (RESUME) : Jest to jedyny sposób "odpauzowania" i kontynuowania zapauzowanego przenikania. Jeśli zrobiliśmy pauzę na konkretnej cue, potrzebujemy odpauzować tę konkretną cue.

04 (TIMED_GO) : To wykona komendę Goto z określonym czasem przenikania. Format to: 04 [czas] [cue]. Dalej jest opisany sposób zapisywania czasu heksadecymalnie.

06 (SET) : To służy do poruszania suwakami. Po niej są cztery bajty (8 cyfr heksadecymalnych). Pierwsze dwie to numer executora. Następne dwie to numer strony executorów. Ostatnie dwie grupy to pozycja suwaka. Pierwsza cyfra mniej znacząca, druga bardziej znacząca.

Niżej są opisane bardziej szczegółowo.

01 (GO)

Jest to to samo co komenda GOTO. Po komendzie 01 trzeba podać numer cue (składowa "danych" komunikatu). Numery cue należy podawać w formacie ASCII numeracją szesnastkową. Oznacza to że jeśli chcesz podać numer 4 dla cue, trzeba wysłać szesnastkową liczbę "34". Wszystkie cyfry można wysłać przez umieszczenie "3" przed nimi. Kropka to szesnastkowe "2E". Zatem wysłanie numeru cue "309.45" wymaga wysłania "33 30 39 2E 34 35".

Można również określić numery executora i strony executorów. Jest to sterowane przez opcje MSC w konfiguracji konsolety. Trzeba rozdzielić numer cue oraz executora używając "00".

Executor i strona mogą być rozdzielone spacją (00), lub kropką (2E). Jeśli zatem potrzebujemy przykładowo włączyć cue 5 na executorze 4 ze strony 3, a rozdzielać będziemy kropką, to trzeba wysłać następujące dane: "35 00 34 2E 33". Jeśli separatorem między executorem i stroną jest spacja, to te same polecenie byłoby następujące: "35 00 34 00 33".

GrandMA2 zawsze wysyła pełną numerację cue z trzema miejscami ułamkowymi. Oznacza to że numer cue 2 jest wysyłany jako "2.000" ("32 2E 30 30 30") a numer cue 2.5 jest wysyłany jako "2.500" ("35 2E 35 30 30"), ale sama nie potrzebuje otrzymywać pełnej numeracji.

Pełny komunikat MSC dla polecenia GOTO cue 4.5 dla executora 12 na stronie 1 (rozdzielane kropką) dla wszystkich urządzeń i wszystkich typów sprzętu to: F0 7F 7F 02 7F 01 34 2E 35 00 31 32 2E 31 F7.

02 (STOP)

Działa jak wciśnięcie **Pause**. Przeczytajcie wcześniejszy opis dla lepszego zrozumienia systemu numeracji szesnastkowej.

Ilość danych jaką trzeba przesłać zależy od ustawień opcji MSC w konfiguracji konsolety. Jeśli opcja **MSC In Exec** jest na **Default Only**, to tylko domyślny executor będzie odpowiadał i nie trzeba wysłać wartości "danych". Wtedy wystarczy wysłać tylko "F0 7F [ID urządzenia] 02 [Format komendy] 02 F7".

Konsoleta wyśle "F0 7F [ID urządzenia] 02 [Format komendy] 02 30 2E 30 30 30 F7". Jest to jak wysłanie polecenia "zapauzuj odtwarzaną cue".

Jeśli w konfiguracji mamy ustawioną potrzebę określania executora i strony, to trzeba to również zadawać dla komendy Stop. Trzeba wtedy również podawać numer "odtwarzanej cue". Pełny komunikat MSC polecenia zatrzymania włączonej cue na executorze 12 ze strony 1 (rozdzielone kropką) do wszystkich urządzeń i wszystkich typów sprzętu, to: F0 7F 7F 02 7F 02 30 00 31 32 2E 31 F7. Jest to najkrótszy możliwy format dla takiego komunikatu MSC. Konsoleta wysłałaby pełny komunikat: F0 7F 7F 02 7F 02 30 2E 30 30 30 00 31 32 2E 31 F7.

03 (RESUME)

To jedyny sposób kontynuowania pauzowanej cue. Jedyna różnica między komendami Stop i Resume, to "02" i "03". Zatem kontynuowanie cue, którą właśnie zapauzowaliśmy we wcześniejszym przykładzie, to będzie: F0 7F 7F 02 7F 03 30 00 31 32 2E 31 F7.

Ponownie, jeśli opcja MSC w konfiguracji to **Default Only**, wystarczy wysłanie "F0 7F 7F 02 7F 03 F7", aby przenikanie było kontynuowane.

04 (TIMED_GO)

To jest tożsamy z komendą **01 (GO)**, ale ma określony czas. Zatem o ile już nie przeczytaliście go, należy zapoznać się (i zrozumieć) punkt o komendzie **01_(GO)**. Aby uprościć wyjaśnienia, założmy że mamy w konfiguracji włączoną opcję **Default Only**.

Aby wysłać GOTO z czasem, należy najpierw podać czas, a następnie numer cue. Czas jest określony pięcioma dwuznakowymi cyframi. Reprezentują (w kolejności) godziny, minuty, sekundy, klatki i ułamki. Godzina, minuta, sekunda to oczywiste części. Wartości wysyłać należy szesnastkowo, ale można wysłać wartość ponad zwykły limit, tj. można wysłać 64 sekundy ("40" szesnastkowo). Konsoleta przekaże to jako minutę i 4 sekundy.

W tej chwili konsoleta nie przyjmie jakiegokolwiek czasu w części z ramkami i ułamekami. Prześle jednak wartości mniejsze od sekundy w części ramek. Konsoleta dzieli sekundę na 24 ramki. Zatem 0.5 sekundy to 12 ramek, a odebrana liczba szesnastkowa to "0C".

06 (SET)

Komenda SET służy do przestawiania suwaka na określoną pozycję. Po "06" mamy dwie dwuznakowe liczby szesnastkowe określające suwak, a potem kolejne dwie dwuznakowe liczby szesnastkowe zadające jego pozycję.

Pierwsze dwa numery dla suwaka to numer suwaka (na stronie). Pierwszy suwak to szesnastkowa liczba "00", drugi to "01", i tak dalej. Pamiętajcie że jest to liczba szesnastkowa, zatem suwak 16 ma szesnastkową liczbę "0F", a 17 to będzie "10".

Drugi z dwóch numerów dla suwaków to numer strony. Jest to 1 do 1, choć również szesnastkowo. Jednak strona 1 to "01" szesnastkowo, strona 2 to "02", itd.

Zatem jak obliczyć pozycję szesnastkowo? W tym celu trzeba odrobinę matematyki. Pozycja suwaka jest zadana składową wartością zgrubną i dokładną. Skala obydwu wartości to 128 kroków. Składowa dokładna jest wysyłana pierwsza, a potem składowa zgrubna. Zatem trzeba pomnożyć pożądaną pozycję suwaka (w procentach) przez 1,28. Uzyskana liczba całkowita to składowa zgrubna. Reszta (wszystko na prawo od separatora) to liczba którą należy pomnożyć przez 128, celem uzyskania składowej dokładnej. Te dwie liczby powinny być przekształcone na szesnastkowe.

Spróbujmy zrobić przykład. Powiedzmy że chcemy przesunąć suwak na 45%. Mnożąc 45 przez 1,28 ($45 \cdot 1,28$) da nam 57,6. Zatem nasza składowa zgrubna to "57". Teraz trzeba przemnożyć 0,6 przez 128 ($0,6 \cdot 128$). Daje to 76,8. Zatem nasza składowa dokładna to 76. Dziesiętne "57" to szesnastkowe "39". Dziesiętne "76" to szesnastkowe "4C". Pamiętajcie że najpierw wysyłamy składową dokładną. Nasze dwie liczby szesnastkowe po "06" to "4C 39". Jeśli teraz potrzebujemy przesunąć suwak 3 na stronie 1, nasz pełny komunikat MSC wygląda następująco: "F0 7F 7F 02 7F 06 02 01 4C 39" (wszystkie urządzenia i wszystkie formaty komend).

Konsoleta wysyła tylko pozycję niektórych suwaków (executory i wszystkie kolorowane na zielono mastery specjalne(dla wybranego executora)), ale przyjmuje pozycje dla wszystkich suwaków, które mają coś na nich przypisane.

Lepsze zrozumienie MSC

Jak wspomnieliśmy wcześniej, możliwe że używanie oprogramowania które czyni to wszystko przyjaźniejszym dla użytkownika. Jednak możecie potrzebować wiedzieć więcej o tym co naprawdę się dzieje na poziomie liczb szesnastkowych.

Poniżej jest więcej przykładów komunikatów MSC.

Przykład:

Opcje konsolety: **MSC In Exec:** [Exec.Page](#), oraz **MSC In Command:** [All](#).

Wysyłanie GOTO cue 15 do executora 5 na stronie 1:

```
F0 7F 7F 02 7F 01 31 35 00 35 2E 31 F7
```

Wysyłanie GOTO cue 425.36 do executora 2 na stronie 3:

```
F0 7F 7F 02 7F 01 34 32 35 2E 33 36 00 32 2E 33 F7
```

Zatrzymanie włączonej cue na executorze 1 na stronie 1:

```
F0 7F 7F 02 7F 02 30 00 31 2E 31 F7
```

Kontynuacja cue na executorze 1 na stronie 1:

F0 7F 7F 02 7F 03 30 00 31 2E 31 F7

Wysyłanie GOTO cue 25.5 z 30 sekundami na executorze 2 na stronie 4:

F0 7F 7F 02 7F 04 00 00 1E 00 00 32 35 2E 35 00 32 2E 34 F7

Wysyłanie GOTO cue 4 z 5 sekundami na executorze 7 na stronie 1:

F0 7F 7F 02 7F 04 00 00 04 00 00 34 00 37 2E 31 F7

Przesunięcie suwaka 4 ze strony 1 na 75%:

F0 7F 7F 02 7F 06 03 01 00 60 F7

Przesunięcie suwaka 1 ze strony 1 na 32%:

F0 7F 7F 02 7F 06 00 01 7A 28 F7



oświetlenie
i technika
sceniczna



oświetlenie
i technika
sceniczna



oświetlenie
i technika
sceniczna

2.2.11. Wielu użytkowników

System wielu użytkowników umożliwia pracę wielu programistów (lub użytkowników) razem przy jednym spektaklu

Używając indywidualnych loginów oraz profili użytkowników, każdy operator może dopasowywać konsolę do swoich indywidualnych potrzeb, mieć własne widoki, domyślne ustawienia i programer. W sesji łączącej wiele stacji/konsol, operator może zalogować się na dowolnej konsolce i "być u siebie".



2.2.12. Architektura sieci

Połączenie sieciowe może być banalne, jak komputer z onPC i MA 2Port Node, lub konsolera z urządzeniami ArtNet, albo obszerna sieć z wieloma stacjami, serwerami wideo, regulatorami, wizualizerami 3D i bramkami.

Sesja ma następujące ograniczenia: 32 stacje klasy A (konsoly, NPU, onPC), 64 stacje klasy B (VPU, 3D), i 128 stacji klasy C (2Port Node, 4Port Node, 8Port Node).

Seria grandMA2 jest zaprojektowana do pracy sieciowej. Bycie w sieci to wręcz naturalny stan. Nawet będąc zupełnie sama w sieci, bezproblemowo pracuje z funkcjonalnością sieciową.

Każda konsola ma z tyłu dwa złącza Ethernet:

Ethernet 1 : Przewidziane do MA-Net oraz innych protokołów dla DMX typu Multicast - np. sACN. To gniazdo ma w systemie nazwę **Eth0**.

Ethernet 2 : Przewidziane do protokołów Broadcast, na chwilę obecną tylko ArtNet. To gniazdo ma w systemie nazwę **Eth1**.

Pracę sieciową aktywujemy uruchamiając sesję, lub dołączając do istniejącej sesji, za pośrednictwem okna **MA Network Control**, będącego pod **Setup** → zakładka **Network**.

Sesja to grupa stacji, komunikujących i współdzielących między sobą dane przez sieć. W jednej sieci mogą współistnieć nawet 32 sesje.

Dodatkowi uczestnicy/stacje w sesji mogą być dodani lub usunięci w menu **MA Network Configuration** w tej samej zakładce.

Strumieniowanie danych DMX przez Ethernet jest skonfigurowane w menu protokołów DMX.

2.2.13. MA NPU - sieciowy procesor obliczeniowy

MA NPU pracuje jako jednostka do rozszerzenia pojemności parametrów i wysyłania sygnału DMX.

MA NPU wspomaga konsoly w obliczaniu sygnałów wyjściowych i udostępnia 8 złączy DMX, które mogą być skonfigurowane jako wejścia lub wyjścia. Sygnał wyjściowy jest zgodny ze standardem USITT DMX512-A.

Główną ideą MA NPU była centralna jednostka wejść/wyjść DMX, która jest współdzielona przez wszystkie stacje w sieci MA-Net. Wspiera system rozszerzeniem pojemności parametrów i obliczaniem danych w czasie rzeczywistym (do 4096 parametrów).

Uwaga: To bardzo ważne by pamiętać, że jeśli MA NPU jest ustawione na pracę z wieloma sesjami w sieci, to połączy się z sesją, która sięgnie danego MA NPU jako pierwsza. Jeśli ta sesja jest następnie zamknięta, to NPU połączy się z następną sesją jaką znajdzie w sieci, co może dać bardzo odmienneysterowanie DMX.

Urządzenie MA NPU

MA NPU to urządzenie do szafy typu rack 19" o wysokości 3U z wbudowanym ekranem dotykowym 7". Ma osiem złączy DMX (żeńskie XLR 5-pin) i trzy złącza USB.

MA NPU dodaje pojemność obliczeniową do sesji przez sieć. Może być używane z konsolami grandMA2 lub oprogramowaniem grandMA2 onPC. Ekran dotykowy można używać do zmiany niektórych ustawień. Konfigurację gniazd DMX wykonujemy spod konsoli lub oprogramowania onPC.

2.2.14. Rozszerzanie ilości parametrów

Tutaj przybliżymy sposoby rozszerzania ilości parametrów

W tym rozdziale dokładniej opiszemy ile parametrów możemy sterować, oraz jak powiększyć tę ilość. W innym rozdziale wyjaśniona jest różnica między parametrami oraz kanałami DMX. W razie wątpliwości należy się z nim zapoznać.

Ilość parametrów

Do zapamiętania mamy kilka ilości parametrów do zapamiętania grandMA2. Tutaj mamy rozpiskę ilości parametrów dla pojedynczych urządzeń:

grandMA2 full-size : 8192 parametry

grandMA2 light : 4096 parametrów

grandMA2 ultra-light : 4096 parametrów

MA NPU : 4096 parametrów (również dla grandMA2 onPC)

MA onPC command wing : Licencja onPC 2048 parametrów (tylko dla onPC)

MA onPC fader wing : Licencja onPC 2048 parametrów (tylko dla onPC)

MA 8Port Node onPC : Licencja onPC 2048 parametrów (tylko dla onPC)

MA 4Port Node onPC : Licencja onPC 2048 parametrów (tylko dla onPC)

MA 2Port Node onPC 2K : Licencja onPC 2048 parametrów (tylko dla onPC)

MA 2Port Node onPC 1K : Licencja onPC 1024 parametry (tylko dla onPC)

MA 8Port Node (werja nie onPC) : Nie dodaje parametrów

MA 4Port Node (werja nie onPC) : Nie dodaje parametrów

MA 2Port Node (werja nie onPC) : Nie dodaje parametrów

Rozszerzanie parametrów

MA NPU to jedyne urządzenie rozszerzające pojemność parametrów do konsoli grandMA2.

Pamiętaj: Każde MA NPU dodane do sieci dodaje również 4096 parametrów!

Można dodać maksymalnie 16 MA NPU, niezależnie od konsoli. Maksymalna granica parametrów w sesji grandMA2 to 65.536.

MA NPU wspomagają w liczeniu parametrów.

grandMA2 onPC z wingami, bramkami i NPU

Używając grandMA2 onPC, do odblokowania liczenia parametrów potrzebujemy sprzętu MA dającego licencję na parametry onPC.

Ograniczenie: Maksymalna ilość parametrów w systemie na bazie grandMA2 onPC to 4096!

Można zestawić ze sobą dowolną ilość sprzętu onPC z komputerem. Każdy element doda swoją licencję na parametry do granicy 4096 parametrów.

To są jedyne dwie reguły dla parametrów grandMA2 onPC.

Pamiętajcie że zawsze można dodać więcej urządzeń aby mieć więcej złączy DMX.

Oto parę przykładów:

grandMA2 onPC + MA onPC command wing = 2048 parametrów

grandMA2 onPC + MA onPC command wing + MA 2Port Node onPC 1K = 3072 parametry

grandMA2 onPC + MA onPC command wing + MA onPC fader wing = 4096 parametrów

grandMA2 onPC + MA 2Port Node onPC 1K + MA 2Port Node onPC 1K = 2048 parametrów

grandMA2 onPC + MA 2Port Node onPC 2K + MA 2Port Node onPC 1K = 3072 parametrów
 grandMA2 onPC + MA onPC command wing + MA onPC fader wing + MA 2Port Node onPC 1K= 4096
 (osiągnęliśmy limit)

MA VPU i grandMA2 onPC

Jeśli używasz MA VPU, to posiada ono własne parametry i nie zajmuje puli z reszty systemu. Można użyć wielu MA VPU i sterować je z grandMA2 onPC. Jeśli jednak używa się zestawu VPU i innych urządzeń, potrzebny jest dodatkowy sprzęt MA dla licencji na parametry dla tych innych urządzeń.

Nawet jeśli MA VPU nie wchodzi w limit parametrów, należy je zaadresować do wyższych linii jak inne urządzenia. Jest ryzyko że mogłoby nastąpić podebranie parametrów innym urządzeniom, jeśli byłyby na niższych liniach jak dodatkowe urządzenia.

2.2.15. grandMA2 replay unit

Urządzenie grandMA2 replay unit działa jako konsola instalowana w szafie rack

grandMA2 replay unit to zasadniczo grandMA2 light zminiaturyzowana do modułu szafy rack, lecz bez interfejsu użytkownika. Posiada mały 7" wbudowany ekran dotykowy pozwalający na zrobienie wszystkiego na małym ekranie.

Mały ekran działa jako połączenie ekranów 1 i 2. Dzieli się na dwie części, jak ekran wielodotykowy na konsolce, ale dolna część głównie wyświetla przybory enkoderów.

Sprzęt grandMA2 replay unit

grandMA2 replay unit to urządzenie do instalacji w szafie rack 19", ma wysokość 3U, jest wyposażone w 7" ekran dotykowy do sterowania.

- 6 żeńskich złączy DMX i 1 męskie złącze DMX (5-pin XLR)
- 2 złącza Ethercon do połączeń Ethernet
- 2 złącza DVI-I do zewnętrznych ekranów (również dotykowe)
- 1 złącze MA-Link
- Złącze Sub-D 25 do zdalnego sterowania analogowego
- Wejście i wyjście MIDI
- Wejścia Sound i LTC (3-pin XLR)
- 3 złącza USB
- Przycisk reset

Przykładowe ekrany



2.2.16. grandMA Show Converter

Oprogramowanie grandMA Show Converter przekształca spektakle konsoli grandMA1 do spektakli konsoli grandMA2.

Dla konwertera w wersji 1.3 mamy konwersję ze spektakli grandMA1 w wersji nie wyższych jak 6.8, do spektakli grandMA2 w wersji 2.9.1. Podczas konwersji przetworzone zostaną następujące elementy spektaklu:

- Typy urządzeń
- Spis urządzeń, razem z adresowaniem, rozmieszczeniem 3D i kolorem
- Presety
- Grupy
- Światy
- Sekwencje
- Strony executorów
- Makra i polecenia wpisane do cue będą konwertowane w miarę możliwości. Komendy niezgodne ze składnią grandMA2 nie zostaną skonwertowane!
- Efekty i modulatory będą konwertowane w miarę możliwości.
- Spektakle kodu czasowego będą konwertowane w miarę możliwości.
- Wydarzenia harmonogramów będą konwertowane w miarę możliwości

Ograniczenie: Pamiętajcie że wszelkie inne elementy spektaklu grandMA1 nie zostaną przekształcone na spektakl grandMA2, np.

- Profile użytkowników
- Efekty bitmapowe i szablony
- Inwersje funkcji PAN lub TILT w spisie urządzeń dla indywidualnych urządzeń
- MATricks

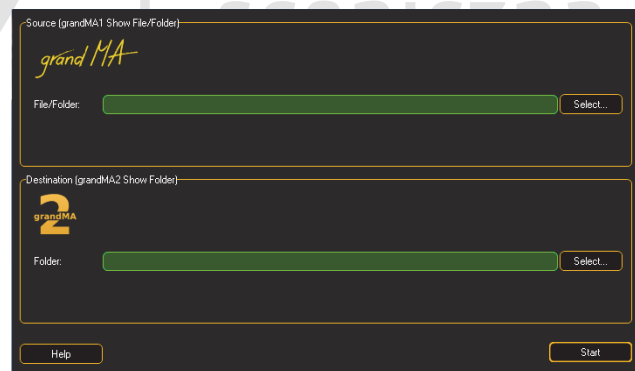
Menu główne

Źródłowy plik spektaklu można wybrać w górnej części ekranu. Menu zapytania o plik źródłowy otwieramy górnym przyciskiem **Select...**

Docelowy przekształcony plik musi być podany w dolnej części ekranu. Menu zapytania o docelową lokalizację pliku otwieramy dolnym przyciskiem **Select...**

Start uruchomi konwersję spektaklu i otworzy podgląd rejestru zdarzeń.

Help otwiera plik pomocy do programu, który odpowiada temu punktowi instrukcji.



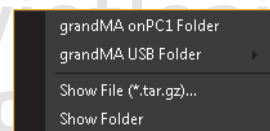
Menu źródła

grandMA onPC1 Folder - Wybieramy to źródło do konwersji wszystkich spektaklów zapisanych w naszym oprogramowaniu grandMA1 onPC.

grandMA USB Folder - Wybieramy to źródło celem konwersji wszystkich spektakli, które aktualnie się znajdują na podłączonej pamięci USB

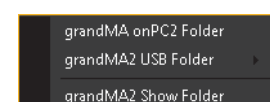
Showfile (*.tar.gz) - Otwiera przeglądarkę plików do wybrania pojedynczego spektaklu, który znajduje się wraz z grandMA1 onPC, lub w katalogu GMASHOWS na pamięci USB.

Show Folder - Otwiera przeglądarkę plików aby wybrać dowolny inny katalog zawierający pliki spektakli grandMA1, które mają posłużyć jako pliki źródłowe.



Menu miejsca docelowego

grandMA onPC2 Folder - Przekształcone pliki będą zapisane w aktualnym katalogu spektakli onPC2 na naszym komputerze.



grandMA2 USB Folder - Przekształcone pliki będą zapisane na pamięci USB w katalogu \gma2\shows
grandMA2 Show Folder - Otwiera przeglądarkę plików aby wybrać dowolny inny katalog jako cel do zapisywania przekształconych plików.

Rejestr zdarzeń

Widok ten wyświetla wszystkie komunikaty wydarzeń dotyczących konwersji plików spektaklów. Gdy konwersja zostanie zakończona, w górnym lewym rogu okna wyświetlana jest wiadomość **Done!**.

CopyLog : Kopiuje treść rejestru zdarzeń do schowka.

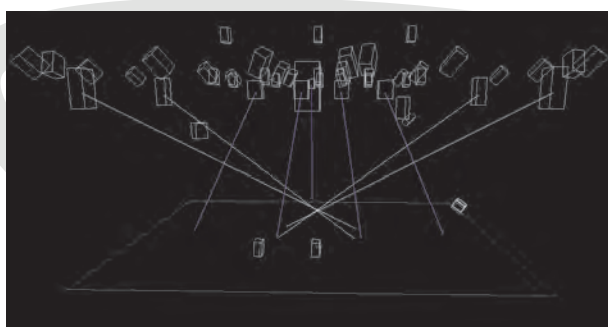
Close : Zamyka okno widoku rejestru zdarzeń i wraca do ekranu głównego.



2.2.17. Okno Stage oraz MA 3D

Wbudowany oraz zewnętrzny wizualizer

Wprowadzając do konsoli dane o trójwymiarowym położeniu i orientacji sterowanych urządzeń w świecie rzeczywistym, możemy działanie tych urządzeń mieć wizualizowane poprzez okno **Stage View**. (widok uproszczony kreskowy), lub na zewnętrznym, podłączonym przez sesję komputerze z uruchomionym programem MA 3D (wizualizacja realistyczna).



Więcej o wbudowanym widoku dowiemy się z opisu okna **Stage View**, który znajduje się w punkcie "Stage View (widok sceny)" na stronie 334. Więcej informacji o MA 3D znajdziemy w instrukcji tego programu.

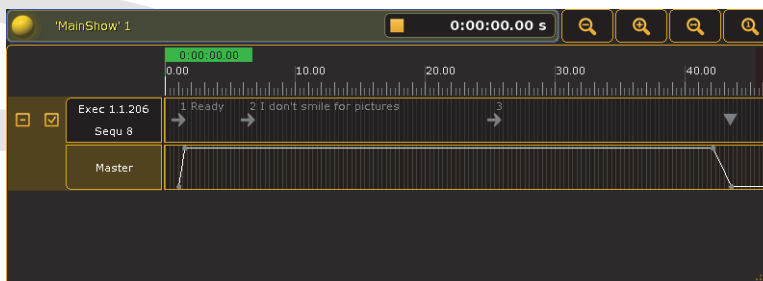
2.2.18. Kod czasowy

Synchronizacja z zewnętrznymi źródłami

Występują różne typy kodów czasowych. W grandMA2 można odbierać LTC (liniowy kod czasowy), znany również jako SMPTE i MTC (kod czasowy MIDI). Przeznaczeniem kodu czasowego jest synchronizacja światła z innymi typami mediów (np. dźwięk i/lub wideo).

Obsługiwane formaty czasu to 24 fps, 25 fps i 30 fps.

Jeśli wysyłamy w formatach 29.97 lub 30 dropframe, to będzie to interpretowane jako 30 fps.



2.2.19. Światy (World)

Światy służą do ograniczania dostępu do parametrów. Jest to bardzo ważne przy pracy na wielu użytkowników, lecz może być przydatne także dla jednego operatora. Światy oddziałują na selekcje i na arkusze. Nie oddziałują na odtwarzanie zapisanych sekwencji.

Światy są tworzone w programerze i zapisywane w puli **World**. Światy można wyobrazić sobie jako matrycę z rządami urządzeń i kolumnami atrybutów, a my możemy w nich usuwać rzędy i/lub kolumny.

Stworzony rząd zawiera rzędy aktualnej selekcji i kolumny wszelkiego aktywnego atrybutu. Jeśli żaden atrybut nie był aktywny, to wszystkie kolumny będą użyte w stworzonym świecie.

Przykład:

Wybierz **Fixture 1 Thru 5**, **Store World 5**, wywołaj **World 3**.

Teraz mamy dostęp z programerem tylko do urządzeń od 1 do 5 (co jest widać w oknie arkusza **Fixture**). Jeśli teraz przy aktywnym świecie 3, przykładowo wykonamy **Delete Cue 3**, to skasujemy z cue 3 tylko urządzenia 1 do 5, a jeśli cue zawiera więcej jak urządzenia 1-5, to cue jako taka nie zostanie skasowana.



Uzupełnienie: Świat 1 zawiera wszystkie parametry spektaklu i nie może być zmieniony ani skasowany.

2.2.20. Różnica między światami, filtrami i maskami

Światy są używane do ograniczenia dostępu do urządzeń, kanałów i atrybutów. Elementy nie zawarte w świecie nie są wyświetlone w arkuszach i nie ma do nich dostępu przez programer. Wartości zapisane w sekwencji nadal będą odtwarzane.

Filtry są używane do ograniczenia co zapisywać i odtwarzać z executora. Nałożenie filtra nie ukryje elementów z arkusza, a tylko zapisze/skopiuje/wycofa atrybuty z filtra.

Maski można użyć do ukrywania urządzeń/kanałów i atrybutów w arkuszach. Dostępne jest wiele kryteriów jakie można użyć do wyświetlania tylko pożądanym urządzeń/kanałów i atrybutów.

Świat (World)

Światy służą do ograniczenia dostępu oraz tego co jest wyświetlane w arkuszach.

Pierwszy świat w puli jest zablokowany. Zawiera wszystko i jest używany, gdy nie chcemy niczego wykluczać.

Można wybrać nowy świat po prostu wciskając element puli.

Światy można używać jako filtrów wejściowych. To będzie ograniczać co może być zapisane. Światy mogą również działać jako filtry odtwarzania w sekwencji. To ograniczy co będzie wykonywane przez sekwencję. Powiedzmy że mamy sekwencję z dimmerem, pan/tilt i kolor - jeśli nałożysz świat zawierający tylko wartości dimmera i niektóre urządzenia, to sekwencja będzie wysyłać tylko wartości dimmera dla tych urządzeń. Jeśli użyjesz świata "same dimmery" jako filtr wejściowy, to można zapisywać tylko wartości dimmera dla tych urządzeń w danej sekwencji. To wszystko wykonuje się w menu **Assign**.

Filtry odtwarzania działają tylko wobec atrybutów, nie warstw (wartości, czasy i efekty). Np. jeśli nadaliliśmy świat zawierający warstwy efektów, to nadal wszystko będzie odtwarzane - jeśli jednak mamy świat tylko z urządzeniem 1, to tylko urządzeni 1 będzie odtwarzane.

Filtr (Filter)

Filtry zapisywania i filtry nadawania wartości zostały połączone w jedną pulę **Filter**. Filtry zawierają selekcję atrybutów. Filtr jest zawsze aktywny, ale pierwszy filtr zawiera wszystkie atrybuty, więc niczego w praktyce nie filtruje. Pierwszy filtr jest również zablokowany i nie może być edytowany.

Filtry mogą być zastosowane (wywołane) i/lub trwale wybrane. Zastosowany filtr ma zielony pasek na środku. Wybrany filtr ma zielony kolor w polu nazwy. Można wybierać różne filtry przyciskając **Select** i różne przyciski filtrów. Można zrobić tymczasowe wywołanie filtra samym przyciśnięciem na danym filtrze.

Wywołany filtr omija wybrany filtr. Jeśli przytrzymamy klawisz **At** lub **Store**, otworzy się zapytanie z filtrem. Tutaj możemy stworzyć filtr tymczasowy. To można zapisać w pierwszym dostępnym przycisku

puli używając **Store Filter and Select**. Tutaj znajduje się również przycisk **Reset Filter on Clear**. To zachowa tymczasowy filtr aż do wyczyszczenia programera.

Filtry mogą być używane jako filtry wejściowe. To będzie ograniczać co będzie zapisywane. Filtry mogą również działać jako filtry odtwarzania w sekwencji. To ograniczy co jest wykonywane przez sekwencję. Powiedzmy że mamy sekwencję z dimmerem, pan/tilt i kolorem. Nadając filtr z samymi wartościami dimmera uzyskamy odtwarzanie tylko wartości dimmera. Jeśli użyjemy również filtra "same dimmery" jako filtru wejściowego, to wtedy zapiszesz w sekwencji tylko wartości dimmera. To wszystko wykonuje się w menu **Assign**.

Filtry odtwarzania działają tylko z atrybutami, nie warstwami (wartości, czasy i efekty). Jeśli np. zastosujemy filtr zawierający tylko warstwy efektów, to nadal wszystko będzie odtwarzane.

Jeśli aktywnym filtrem nie jest pierwszy, to klawisz **At** będzie migać.

Pula filtrów jest globalna, współdzielona przez wszystkich użytkowników.

Maski (Mask)

Maski są używane do ukrywania w arkuszach urządzeń i atrybutów. Możliwe są zestawy kryteriów definiujących maski.

Niektóre arkusze umożliwiają do 10 przycisków masek w belce tytułowej arkusza (z wyjątkiem arkusza DMX). Umożliwia to używanie maski tylko do tego arkusza.

Można ustawić arkusz na śledzenie wybranej maski. Umożliwia to użycie puli **Mask** do maskowania wszystkich arkuszy (śledzących wybraną) jednocześnie.

Przycisk puli **Mask** może być wybrany zwykłym przyciśnięciem na nim.

Pierwsze sześć masek jest zablokowane. Pierwsza maska nie maskuje niczego.



oświetlenie
i technika
sceniczna



oświetlenie
i technika
sceniczna

3. Przewodniki

Oznaczenia w przewodniku.

Użyto różnych oznaczeń dla zidentyfikowania różnych pożądaných czynności.

Jeśli zachodzi potrzeba wciśnięcia klawisza (klawisza który fizycznie jest na konsoli) to jest to oznaczone w taki sposób: **Setup**. Jeśli występuje wyłącznie odniesienie się do klawisza, to będzie on opisany pogrubieniem, np. **Setup**.

Jeśli trzeba wcisnąć przycisk na ekranie, albo określone miejsce na ekranie, to będzie to opisane w następujący sposób **Macro 1**.

Jeśli trzeba wpisać jakąś treść klawiaturą, to będzie to opisane następująco: **Ruchome glowy**. Często będzie polecenie aby uzupełnić komendę poprzez **Please**. Odnosi się to do dowolnego z dwóch klawiszy **Please** na konsoli (w UltraLight tylko jeden).

Odniesienie się do stworzonego na ekranie okna będzie oznaczone następująco:

CommandLine Feedback.

onPC a konsola.

Jeśli pracujesz na onPC, należy odpowiednio używać w oknach onPC ekranowe reprezentacje fizycznych klawiszy. Konwencja przewodnika zakłada używanie prawdziwej konsoli (model FullSize).

Prawdziwa konsola FullSize może mieć do 6 ekranów (wraz z 2 zewnętrznymi). Będą one nazywane "Ekran 1", "Ekran 2", itd.

Ekran 1 to 9 calowy ekran typu multi-touch. Ekran 2 do 4 to ekrany dotykowe 15,4 cala w FullSize (od prawej do lewej). 5 i 6 to ekrany zewnętrzne.

Jeśli w konsoli masz tylko jeden 15,4 calowy ekran dotykowy, to po prostu zignoruj wszystko co dotyczy ekranów 3 i 4. Nauczysz się zapisywać i wywoływać widoki ekranowe tylko na jednym ekranie. To samo dotyczy ekranów zewnętrznych. Jeśli nie masz żadnych, używaj tylko posiadanego ekranu.

3.1 Przewodnik Podstawy 1

Krótki przewodnik o tworzeniu nowych spektakli, adresowaniu dimmerów, zmieniania ich wartości, robienia grup oraz tworzenia prostych cue w sekwencjach.

Witamy w pierwszym przewodniku

Poprowadzi on przez elementarne zagadnienia jakie trzeba poznać celem tworzenia spektakli, włączania kanałów, robienia grup, zapisywania cue i sprawiania aby ekrany wyświetlały potrzebne nam dane.

W grandMA jest wiele różnych sposobów na uzyskanie pożądanego efektu. Najlepszą skuteczność nauki z przewodnika uzyskamy gdy będziemy w miarę wiernie przestrzegać jego wskazówek. Zawsze można poeksperymentować później już samodzielnie.

3.1.1. Tworzenie nowego spektaklu

Teraz stworzymy nowy pusty spektakl.

Najpierw musimy wcisnąć klawisz **Backup**. Teraz trzeba się upewnić że jest wybrana zakładka **Internal**.


Teraz wciśnij przycisk **New Show**.

Pokaże się teraz okienko **New Show**. W nim możemy wpisać nazwę spektaklu i zmienić niektóre opcje.

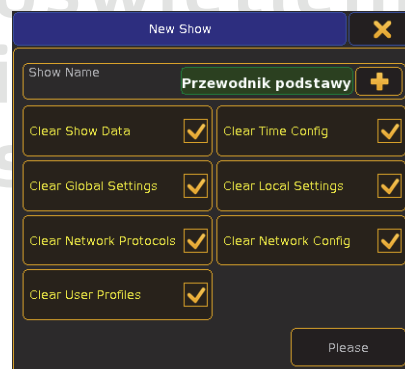
W polu nazwy wpisz przykładowo: **Przewodnik podstawy**. Dla porządku w plikach warto dodać swoje imię na początku nazwy spektaklu.

Upewnij się że oznaczone są wszystkie pola w oknie zapytania. Dzięki temu stworzymy pusty spektakl ze wszystkimi standardowymi opcjami.

Okno zapytania powinno teraz wyglądać jak na obrazku.

Teraz możesz przycisnąć **Please** i zamknąć menu **Backup** wciskając żółte  w górnym prawym rogu (właśnie w ten sposób zamyka się wszystkie okna tymczasowe).

Został stworzony nowy pusty spektakl. Dalej nauczymy się adresować dimmery.



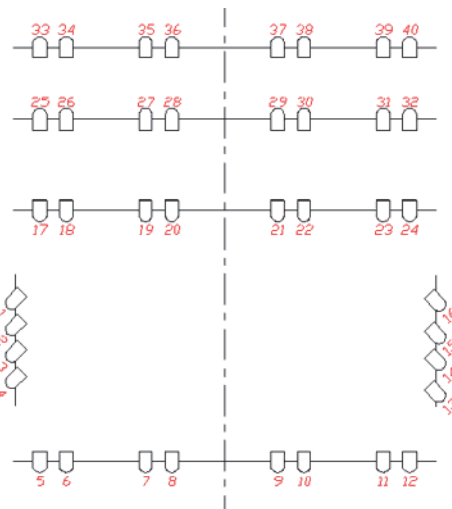
3.1.2. Adresowanie dimmerów

Teraz dodamy i zaadresujemy 40 kanałów dimmera.

Chcemy spektakl bez światła? Raczej nie. Oto prosty projekt z pewną ilością światła ogólnego.

Łącznie daje to 40 kanałów dimmera. Wciśnij klawisz **Setup** i upewnij się że wybrana jest zakładka **Show**. Teraz wciśnij przycisk **Patch & Fixture Schedule**.

Wyskoczy zapytanie **Layer Name** (nazwa warstwy). Wpisz tutaj: **Kanaly** i zatwierdzasz to wciskając **Please**.



Teraz pokazuje się okno **Fixture Wizard**:

Widzimy w nim po lewej stronie ramki z opcjami nadawania parametrów tworzonych urządzeń. Wcześniej potrzebujemy wybrać rodzaj urządzenia.

Z prawej strony widzimy listę w formie drzewa z przyciskami dostępnych rodzajów urządzeń. Przycisk 'From Library' otwiera okno wczytywania urządzenia, ale tym razem pominiemy ten etap. W nowo tworzonym spektaklu mamy już domyślnie obecne jednokanałowe urządzenie typu dimmer, które użyjemy w tym przewodniku.

Wciskamy na **1 'Dimmer 00'**.

Po lewej stronie w polu **Fixturetype** zapytanie **Please select fixturetype** zmieni się na nazwę wybranego urządzenia. Teraz uzupełnimy potrzebne dane. Prawa strona okna będzie zmieniać wygląd i opis w zależności od wybranego pola.

W polu **Name** możemy podać nazwę. Wpiszmy tam **Dimmer 1**.

Pole **Quantity** określa ilość urządzeń. Wpisujemy **40**.

W polu **Fixture ID** zostawiamy wartość '0'. Nie chcemy używać tej identyfikacji dla tych kanałów. Wartość '0' sprawia że będzie ta identyfikacja pominięta.

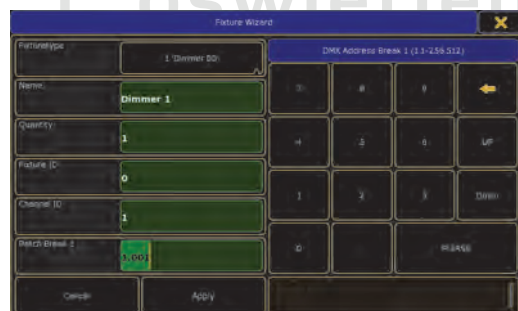
W polu **Channel ID** potrzebujemy wartość '1'. To nadaje pierwszemu dimmerowi numer 1, drugiemu numer 2, itd.

W polu **Patch Break 1** podajemy adres pierwszego tworzonych urządzenia. Wpisz **1.1**. Umieszcza to pierwsze urządzenie w przestrzeni DMX 1 i na kanale 1.

Jesteśmy praktycznie gotowi aby stworzyć potrzebne urządzenia. Okno **Fixture Wizard** powinno wyglądać teraz jak na obrazku z boku.

Wciśnij przycisk **Apply**. Właśnie zostało dodane 40 kanałów dimmera.

Zamknij dwa ekrany ustawień używając żółtego i zatwierdzaj dokonywanie zmian wciskając **Yes**.



3.1.3. Używanie okien i ekranów

Teraz przyjrzymy się bliżej oknom.

3.1.3.1. Okno Commandline Feedback

Często przydaje się móc zobaczyć jak konsola zareagowała na twoje komendy. Można to zobaczyć w oknie **Commandline Feedback**.

Stworzymy do okno na dole ekranu 2 (15,4 calowy ekran dotykowy po prawej stronie).

Przyćnij gdziekolwiek w górnym lewym rogu pustego ekranu. Pokaże się zapytanie **Create Basic Window**. Tutaj trzeba wcisnąć zakładkę **Other**. Tutaj znajdziesz przycisk **Command line**. Wciśnij go.

Teraz stworzyłeś okno **Commandline Feedback**.

Nieustannie daje ono wiele informacji. Nie ma teraz potrzeby rozumienia wszystkich informacji tam podanych - z czasem zostaną one wyjaśnione.

Można zmienić rozmiar okna przyciskając miejsce w dolnym prawym rogu okna (gdzie znajdują się żółte kropki).

Okno można przesuwać przyciskając i przytrzymując nagłówek okna (w nagłówku znajduje się żółta kulka i nazwa **Commandline Feedback**).

Teraz należy przeskalować i przesunąć to okno tak aby zajmowało pełne trzy linie na dole ekranu.

3.1.3.2. Arkusz kanałów

Aby mieć podgląd na swoje 40 kanałów, potrzebne będzie okno **Channel** arkusza kanałów.

Wciśnij w górnym lewym rogu na ekranie 2. Następnie w zapytaniu **Create Basic Window** wybierz zakładkę **Sheets** a potem przycisk **Channel**.

Właśnie stworzyłeś okno **Channel**.

Tutaj możesz zobaczyć swoje kanały i wartości jakie mają.

Twój ekran powinien wyglądać mniej więcej jak na obrazku.



3.1.3.3. Zapisywanie widoków

Można zapisać swój widok pod dowolnym klawiszem widoku z boku ekranu.

Teraz zapiszemy nasz widok na górnym klawiszu tuż obok ekranu 2.

Wciśnij **Store** a następnie klawisz **V1**.

Wywołuje to zapytanie. Pyta się które ekrany chcesz zapisać. Bez dokonywania zmian przyciśnij **Please**.

Właśnie stworzyłeś widok. Nadajmy mu teraz nazwę.

Wciśnij dwukrotnie **Assign** a następnie klawisz **V1**. Wywołuje to zapytanie. Wpisujesz tutaj: **Kanały** i zatwierdzasz wciskając **Please**.

Możesz zobaczyć że okno **Commandline Feedback** podaje komunikat:

```
: Done : Label ViewButton 1.1
```

Mówi to że nadałeś swojemu widokowi nową nazwę.

3.1.4. Kontrolowanie kanałów

3.1.4.1. Włączanie kanałów.

Jest wiele sposobów na włączenie kanałów grandMA. Zaczniemy od jednego z najprostszych. Wciśnij klawisze: **1 At 1 0 0 Please**. Teraz włączyłeś kanał 1 na 100%. Zobaczmy co jeszcze się stało.

Channel ID "1" zmienił kolor na żółty a kolor tła pod wartością zmienił się na czerwony. Również wartość (w tym przypadku intensywność) jest w kolorze czerwonym. Żółty kolor oznacza że wybrany kanał jest wybrany i można zmieniać wartość. Wciśnij **At 5 0 Please**. Jako że kanał jest już wybrany możesz po prostu

podać nową wartość, która teraz wynosi 50%. Teraz przyciśnij **Clear** jeden raz. Kanał 1 nie jest już wybrany i nie możesz ponownie zmienić jego wartości wprost. Czerwone tło sygnalizuje że wartość będzie zapisana przy wciśnięciu **Store** (nie rób jeszcze tego). Zamiast tego wciśnij **Clear** ponownie. Jedyne co pozostało to wartość na czerwono. Oznacza to że to nadal wartość w pamięci tymczasowej (zwanej programerem), ale nie będzie zapamiętana przy zapisie. Wciśnij **Clear** jeszcze raz. Teraz kanał 1 jest wyłączony i nie jest już obecny w programerze. Zamiast trzykrotnego wciśnięcia **Clear** można przytrzymać go na około 1 sekundę co wyczyści programer.

Są inne sposoby na włączenie kanału na 100%. Oto inny przykład: **1 At At**. Jest to skrót nadający kanałowi wartość 100%. Wciśnij **.** (kropka) dwukrotnie. Nadaje to kanałowi 1 wartość 0%. Możesz oczywiście użyć również **At 0 Please**. Wartość znajduje się w programerze i będzie zapamiętana (jeśli zapiszesz cue). Wciskaj **Clear** aż wyczyścisz programer. Jeśli masz wiele kanałów w programerze i chcesz tylko "uwolnić" jeden, możesz użyć klawisza **Off** w połączeniu z klawiszem **Channel**. Włącz kanał 1 na 100%. Teraz wciśnij **Off Channel 1 Please**. Ostatnim z pokazanych tu sposobów będzie kółko poziomym. Można nim szybko i łatwo zmieniać wartość. Pokręć nim od siebie a wartość wybranego kanału się podnosi. Pokręć nim do siebie a wartość będzie się zmniejszać.

Jeśli chcesz włączać wiele kanałów jednocześnie, to potrzebujesz użyć klawiszy **+** i/lub **Thru**. Ich użycie jest zasadniczo intuicyjne. Zgadnij co trzeba wcisnąć aby włączyć kanały od 1 do 10 oraz 20 na 20%. Oto szybki sposób: **1 Thru 1 0 + 2 0 At 2 0 Please**.

Jeśli chcesz wykluczyć kanały, możesz użyć **-** (minus). Jeśli chcesz nadać kanałowi od 1 do 10 plus 20, ale bez kanału 5 wartość 0%, to jest na to szybki sposób: **1 Thru 1 0 + 2 0 - 5 . . .**

Możesz również użyć **+** i **-** do zmiany wartości. **5 At + 3 0 Please**. Podnosi to kanał piąty na 50%. **5 At - 5 0 Please**. Zmniejsza kanał do 0%.

Teraz wiesz jak przypisywać wartości do kanałów. Kończymy z tym etapem czyszcząc programer. W następnej części zajmiemy się grupami.

3.1.5. Grupy

3.1.5.1. Puła grup

Jako że będziemy tworzyć grupy, przydałoby się móc je zobaczyć.

Dobrze je mieć na tym samym ekranie (jako że jest dość miejsca). Należy zmniejszyć okno **Channel Sheet** o jedną linię a następnie dotknąć na pustym miejscu z lewej strony.

Ponownie pokazuje się zapytanie **Create Basic Window**. Teraz trzeba wcisnąć zakładkę **Pool**. Tutaj znajduje się przycisk **Groups**. Teraz mamy pod ręką trochę pustych przycisków grup. Można teraz zapisać to jako nowy widok (lub nadpisać swój istniejący widok).

3.1.5.2. Pierwsza grupa

Wszystkie nieparzyste numery w naszym projekcie mają ciepłą barwę a wszystkie parzyste mają zimną barwę. Stworzymy trochę grup z użyciem tych kolorów. Pierwszą będą wszystkie ciepłe kolory z przodu. Wciśnij: **5 + 7 + 9 + 1 1 Please**. Wybrałeś kanały 5, 7, 9 i 11. Następnie wciśnij **Store** a potem pierwszy dostępny przycisk grupy. Grupy nie mogą zawierać jakichkolwiek wartości więc nie ma potrzeby ich nadawania.

Zanim zrobisz dalej cokolwiek innego, użyj klawiatury aby wpisać: **Front Ciepły**. Jeśli dotknąłeś czegokolwiek wcześniej (przycisków, ekranów, cokolwiek) przed wpisaniem, możesz użyć innego sposobu na nazywanie obiektów (np. grup). Funkcja ta nazywa się **Label** i można ją aktywować przez dwukrotne wciśnięcie klawisza **Assign**. Zrób tak a następnie ponownie wciśnij przycisk pierwszej grupy. Teraz masz możliwość zmiany nazwy, skasowania jej lub wpisania jej po raz pierwszy. Gdy skończysz, wciśnij **Please**.

Spójrz na okno **Channel Sheet**. Widać tutaj że numery 5, 7, 9 i 11 mają żółty kolor, co oznacza że nadal są wybrane. Skończyliśmy z tymi czterema kanałami, więc wciśnij **Clear** jeden raz.

3.1.5.3. Następne 11 grup

W porządku, teraz zostało już powiedziane wszystko co trzeba wiedzieć o tworzeniu grup. Łącznie potrzebujemy w tym przypadku 12 grup. W tabeli są zebrane wszystkie informacje potrzebne do

stworzenia grup. Już została stworzona pierwsza grupa, ale pozostałe będą drobnym, przydatnym ćwiczeniem.

Numer grupy:	Kanały:	Nazwa:
1	5 + 7 + 9 + 11	Front Ciepły
2	17 + 19 + 21 + 23	Kreska1 Ciepły
3	25 + 27 + 29 + 31	Kreska2 Ciepły
4	33 + 35 + 37 + 39	Kreska4 Ciepły
5	1 + 3 + 13 + 15	Boki Ciepły
6	Wszystkie nieparzyste	Wszystkie Ciepły
7	6 + 8 + 10 + 12	Front Zimny
8	18 + 20 + 22 + 24	Kreska1 Zimny
9	26 + 28 + 30 + 32	Kreska2 Zimny
10	34 + 36 + 38 + 40	Kreska4 Zimny
11	2 + 4 + 14 + 16	Boki Zimny
12	Wszystkie parzyste	Wszystkie Zimny

Po zakończeniu twoja pula grup powinna wyglądać następująco:



Group	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
	Front Ciepły	Kreska1 Ciepły	Kreska2 Ciepły	Kreska4 Ciepły	Boki Ciepły	Wszystkie Ciepły	Front Zimny	Kreska1 Zimny	Kreska2 Zimny	Kreska4 Zimny	Boki Zimny	Wszystkie Zimny			

3.1.6. Zapisywanie pierwszej pamięci cue

Czas stworzyć pierwszą cue.

Cue świateł jest zapisywana w sekwencji. grandMA może obsłużyć niemal nieskończoną ilość sekwencji. W tym przewodniku potrzebujemy tylko jednej. Wszystkie numery cue są w kolejności liczbowej, więc np. cue numer 4 nie może być przed cue o numerze 3. Cue mogą mieć jednak dowolne nazwy.

Na początek potrzebujemy okna w którym będziemy widzieć naszą sekwencję. Kliknij na górnym lewym oknie jednego z pustych ekranów. Jeśli masz tylko jeden ekran, to musisz najpierw go wyczyścić (kasując już obecne okna) a następnie wcisnąć na pustej komórce.

Potrzebne nam okno nazywa się **Sequence Executor**, więc w zapytaniu **Create Basic Window** wybierz zakładkę **Sheets** i wcisnij przycisk nazwany **Sequence Executor**. Możesz zapisać to jako (nowy) widok.

Pierwsze co należy zrobić to wybrać pierwszy executor. Wcisznij: **Select Exec 1 Please**. Zawsze możesz zlokalizować swój wybrany suwak dzięki zielonemu kolorowi tła gdzie jest napisane "Seq".

Aby sygnalizować obecność sekwencji przypisanej do tego suwaka, numer pod suwakiem jest jaśniejszy. Zielona LED świeci się gdy executor jest włączony.

Stwórzmy naszą pierwszą cue. Wcisznij: **2 0 At 4 0 Please**. Następnie **Store Please**. To tyle! Zapisaleś właśnie kanał 20 na poziomie 40% w cue 1 w sekwencji 1 na executorze suwakowym 1.

Jeśli nie określano nic innego, to konsola zakłada że odnosisz się do wybranego executora i do sekwencji przypisanej do tego executora. Zawsze możesz zlokalizować swój wybrany executor dzięki zielonemu kolorowi tła w miejscu nazwy sekwencji (teraz jest to "Seq 1").

Doszła również linia w twoim oknie **Sequence Executor**. Większość kolumn jest zrozumiała wprost, ale opiszemy część z nich. "Number" to oczywiście numeracja cue. "Name" to nazwy. "Trig" podaje sposób wyzwalania cue. Jeśli spojrzymy na naszą pierwszą cue, to wyzwalaczem jest "Go". Oznacza to że aby wykonać cue, należy wcisnąć klawisz 'Go'. "Delay", "Fade", "Out Delay" oraz "Out Fade" podają odpowiednie czasy w procesie przenikania cue.

Zanim stworzymy dalsze cue, zmieńmy nazwę cue. Jeśli nie określisz nic, to stół nada nazwę **Cue 1**. Wcisznij **Assign Assign Cue 1 Please**. Użyj klawiatury do wpisania **Za kurtyna** i zatwierdź przez **Please**. Innym sposobem zmiany nazwy cue jest kliknięcie prawym klawiszem myszy na nazwie. Niezależnie od wybranej metody, twoja pierwsza cue powinna mieć teraz nazwę **Za kurtyna**.

Jeśli nie widzisz pełnej nazwy, to możesz rozszerzyć kolumnę przez umieszczenie kursora na linii oddzielającej kolumny **Name** i **Trig**. Po umieszczeniu we właściwym miejscu kursor zmienia kształt i pokazuje małą poziomą dwustronną strzałkę. Kliknij i przytrzymaj lewy klawisz myszy podczas

przeciągania jej w prawo. Następnie zwolnij klawisz myszy. Teraz twoje okno **Sequence Executor** powinno wyglądać następująco:



3.1.7. Tworzenie większej ilości cue

3.1.7.1. Tworzenie następnych cue.

Stwórzmy kilka dodatkowych cue. Wciśnij: **2 0 + 2 8 At 8 0 Store Cue 2 Time 1 5 Please**. Stworzyło to cue 2 z czasem wejścia 15 sekund. Kontynuujmy z cue 3. Teraz użyjemy grup i linii komend.

Potrzebujesz odnaleźć linię komend. Wygląda następująco:

```
[Channel]>
```

To jest linia komend. Sprawniejszym sposobem może być opanowanie konsoli i komend. Czasem jednak klawisze są najszybsze. W linii komend wpisz:

```
[Channel]> g 1 + 2 at 75
```

i zatwierdź poprzez **Please**. Następnie wpisz:

```
[Channel]> g 3 t 5 at 60
```

i zatwierdź poprzez **Please**. Spójrzmy teraz na okno **Commandline Feedback** i jak konsola odpowiedziała (proszę nie naciskać jakichkolwiek klawiszy).

Co to wszystko oznacza? "g" jest skrótem dla "Group". Oznacza to że odpowiedzią na pierwszą linię jest:

```
: Done : Group 1 + 2 At 75
```

"T" w drugiej linii jest skrótem dla "thru". Odpowiedzią konsoli na drugą linię jest:

```
: Done : Group 3 thru 5 At 60
```

Dokonyamy zapisu cue używając klawiszy: **Store Time 2 0 Time 2 5 Please**. Oto odpowiedź konsoli:

```
: Done : Store Fade 20 OutFade 25
```

Dlaczego tak? Wpisaliśmy "Time 20 Time 25". Stół zinterpretował to jako 20 sekund czasu Fade i 25 sekund czasu OutFade. Sprytne, co?

Zwróć uwagę że po drugiej cue nie potrzebujemy określać numeru cue. Stół automatycznie używa następnego dostępnego numeru.

W cue 4 potrzebujemy zdjąć 30% ze wszystkiego co jest włączone. Zrobimy to szybkim i łatwym sposobem: **If Please At - 3 0 Store Time 1 0 Please**.

Szybko poszło! Używając 'If' 'Please' otrzymujesz komendę "IfOutput", która wybiera wszystko co ma wartość wyjściową. Następnie używając "At - 30" odjęto 30% od jakiegokolwiek wartości posiadanej przez kanały (oczywiście nic nie zeszło poniżej 0%).

Teraz dokonamy dużo zmian: **Group 6 . . Group 9 Thru 1 1 At 6 0 Please Group 7 + 8 At 7 5 Store Time 1 5 Time Time 5 Please**.

Co to jest "Time 15 Time Time 5"? Jeśli spojrzysz na okno **Commandline Feedback** to zobaczysz: "Fade 15 Delay 5". Oznacza to że polecisz konsoli opóźnić wykonanie cue przez 5 sekund po wciśnięciu klawisza "Go", a następnie przenikać je przez 15 sekund.

Komendą "Time" możemy przypisać różnorodne czasy. Następująca sekwencja:

```
"Time 20 Time 15 Time 10 Time 5"
```

stół tłumaczy jako:

```
"Fade 20 DownFade 15 Delay 10 DownDelay 5"!
```

Ostatnia cue jaką zrobimy jest wyciemnieniem. I zrobimy to tylko sześcioma wciśnięciami klawiszy: **If Please . . Store Please** . To tyle jeśli chodzi o stworzenie naszych sześciu cue. Stało się to raczej szybko i bezproblemowo.

W dalszej kolejności zajmiemy się dokonywaniem zmian w sekwencji.

3.1.8. Edytowanie sekwencji

3.1.8.1. Ustawienie automatycznej kontynuacji

Chcemy zmienić cue 3 tak aby aktywowała się automatycznie po ukończeniu cue 2. Robi się to przez kliknięcie prawym klawiszem myszy na ekranie gdzie jest napisane **Go** w kolumnie **Trig** w linii dla cue 3 w arkuszu okna **Sequence Executor** (lub wciskając **Edit** a potem na tej komórce arkusza).

Wywołuje to rozwijaną listę z następującymi opcjami: **Go, Time, Follow, Sound** oraz **BPM**. Wybierz **Follow** klikając lub naciskając na nim.

Teraz, gdy cue 2 się dokończy, to automatycznie nastąpi przenikanie do cue 3.

3.1.8.2. Zmianianie nazw cue.

Weźmy się za zmianę nazw cue. Już wiesz jako to robić, zatem wystarczy tabelka:

Numer cue:	Nazwa:
1	Za kurtyna
2	Kurtyna w gorze
3	Narastanie
4	Sciemnianie
5	Zimno
6	Wygaszenie

Jeśli trzeba, to rozszerz kolumnę **Name** w swoim arkuszu **Sequence Executor**, aby móc widzieć całe nazwy.

3.1.8.3. Poprawianie cue

Wyobraźmy sobie że mamy realizatora światła który zmienił zdanie. Chce w cue 3 dodać 5% do grupy **Kreska1 Ciepły**. Wczytajmy cue 3: **Goto 3 Time 0 Please** .

Co się stało? Załadowaliśmy cue i aktywowaliśmy executor. Teraz mamy żółtą ramkę na cue 3 w arkuszu **Sequence Executor**. Aby załadować cue 3 wystarczyło napisać "Goto 3 Please". Dodaliśmy "Time 0". To obeszło czasy przenikania zapisane w samej cue i nie musieliśmy czekać na przejście przenikania.

Kontynuujemy: **Group 2 At + 5 Please** . Teraz podświetli się klawisz 'Update'. Oznacza to że można zaktualizować aktywowaną cue. Wciśnij **Update** i bez martwienia się na zapas wciśnij klawisz **U3** (lub na przycisku **Tracking Update**) aby przycisk zmienił się na **Update Cue Only**. Teraz wciśnij klawisz **X7** (lub na przycisku **Update Cue**) aby poprawić cue. Aby wyjść z cue i dezaktywować sekwencję, należy wcisnąć górny przycisk nad suwakiem executora 1.

3.1.8.4. Edytowanie czasów

Zmieńmy niektóre czasy cue na naszej liście. Oto jak powinny wyglądać nasze czasy:

Delay	Fade	Out Delay	Out Fade
3	0		
	15		
	20		25
	10		
	15	5	10
	0		

Spójrz na arkusz **Sequence Executor**. Kliknij prawym klawiszem na komórce i wpisz nową wartość albo w "kalkulatorze" ekranowym, lub klawiszami konsoli, albo klawiaturą. Końcowy rezultat powinien być taki:

Number	Name	Trig	Trig Time	Fade	Out Fade	Delay	Out Delay	Snap Percent	MIB	Mode	AE	Cmd	Cmd Delay	Loop
1	Za kurtyna	Go		0.00										
2	Kurtyna w gorze	Go		15.00		3.00								
3	Narastanie	Follow		20.00	25.00									
4	Sciemnianie	Go		10.00										
5	Zimno	Go		15.00	10.00		5.00							
6	Wygazzenie	Go		0.00										

Spróbuj wcisnąć duży klawisz 'Go+' aby zobaczyć jak kanały reagują na różne czasy.

Wciśnij: **Backup Backup** (szybko, tak jak dwukrotne kliknięcie klawiszem myszy). To szybki sposób na zapisanie spektaklu.

To tyle! Teraz znasz elementarne podstawy. Opanowane zostało tworzenie spektaklu, wykonanie prostego adresowania, tworzenie widoków, włączanie kanałów, zapisywanie i używanie grup i na koniec tworzenie sekwencji z różnymi czasami w cue.

3.2 Przewodnik Podstawy 2

Obejmuje podstawową wiedzę potrzebną do dodawania urządzeń do przestrzeni adresowania, sterowanie urządzeniami, tworzenie presetów, dodawanie sekwencji oraz używanie świateł.

Ten przewodnik zaczyna od miejsca zakończenia z pierwszym przewodnikiem. Zaleca się więc wcześniejsze zapoznanie się z pierwszym przewodnikiem i wykorzystanie pliku spektaklu stworzonego w trakcie pracy.

W grandMA jest wiele różnych sposobów na uzyskanie pożądanego efektu. Najlepszą skuteczność nauki z przewodnika uzyskamy gdy będziemy w miarę wiernie przestrzegać jego wskazówek. Zawsze można poeksperymentować później już samodzielnie.

3.2.1. Dodanie ruchomych świateł

3.2.1.1. Zapisanie spektaklu

Przed rozpoczęciem należy zapisać spektakl pod nową nazwą. Jeśli nie kontynuujemy wprost po ukończeniu pierwszego przewodnika, to potrzebujemy przedtem załadować spektakl jaki stworzyliśmy wcześniej w trakcie pierwszego przewodnika.

Wciśnij klawisz **Backup**, upewnij się że aktywną zakładką jest "Internal", następnie wciśnij **Load Show**.

Odszukaj i wskaż swój zapisany spektakl z pierwszego przewodnika w spisie plików spektakli. Upewnij się że wszystkie znaczniki z prawej strony są włączone, a następnie wciśnij **Open**.

Mamy teraz ponownie wczytany spektakl.

Pozostając w menu Backup wciśnij przycisk **Save Show As**, a w okienku jakie się pokaże wpisz nową nazwę, przykładowo **Przewodnik podstawy2**. Dla porządku w plikach warto dodać swoje imię na początku nazwy spektaklu.

Po zapisaniu spektaklu pod nową nazwą możemy zamknąć menu **Backup** używając żółtego krzyżyka ☒ w górnym prawym rogu.

3.2.1.2. Dodanie nowych urządzeń

Mamy w zamyśle dodatkowe 9 sztuk Mac 700 Profile firmy Martin Professional. Chcemy je dodać do naszego spektaklu. Oto jak wygląda zaktualizowany plan:

Możemy zaczynać. Wciśnij klawisz **Setup**, następnie zakładkę **Show** a potem przycisk **Patch & Fixture Schedule**.

Dobrze będzie dodać urządzenia w nowej warstwie, zatem najpierw dodamy właśnie warstwę.

Upewnijmy się że wybrana jest część "Layer", z lewej strony ekranu (nagłówki ma wtedy jasne, niebieskie tło), a następnie wciskamy **Add** (obecne również wtedy pod klawiszem **X1**).

Pokaże się ramka w której wpisujemy nazwę warstwy jako **Mac700**.

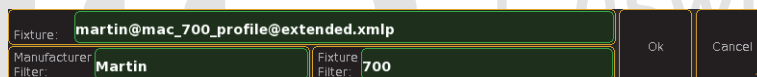
Tym razem klikamy na **From Library**. Otworzy się okno **Select a FixtureType**, gdzie wybierzemy plik opisowy urządzenia.

Producentem jest firma "Martin", potrzebne urządzenie to "Mac 700 Profile" w trybie "Extended".

W polu **Manufacturer Filter** wpisujemy **Martin**, a w polu **Fixture Filter** wpisujemy **700**. Taka filtracja znacząco skróci nam wyświetlaną listę.

Wskażmy plik o nazwie **martin@mac_700_profile@extended.xml**.

Nazwa wskazanego pliku powinna pokazać się w polu 'Fixture', a wtedy dolna część okna powinna wyglądać następująco:



Po wybraniu poprawnego rodzaju urządzenia wciśnij przycisk **Ok**. Wrócimy do okna **Fixture Wizard**, a w polu **Fixturetype** powinno być wybrane urządzenie 2 'Mac 700 Profile Extended'.

Jako nazwę w polu **Name** wpisz **Mac700 1**

Jako ilość (**Quantity**) podajemy **9**.

Identyfikatory Channel ID oraz Fixture ID potrzebujemy nadać od numeru 111. Adresowanie zaczniemy na drugiej linii DMX od kanału 1. Wtedy adres pierwszego urządzenia będzie miał postać "2.1".

Następnie wciśnij **Apply**.

Na tym nie koniec. Potrzebujemy jeszcze zmienić numery Channel ID oraz Fixture ID aby zgadzały się z numeracją na rysunku. Po zmianach lista urządzeń w warstwie powinna wyglądać jak na ilustracji.

Teraz można wyjść z okna **Edit Setup** oraz z menu **Setup**. Zapiszemy przy okazji również nowo wprowadzone urządzenia zatwierdzając zmiany wciskając **Yes**.

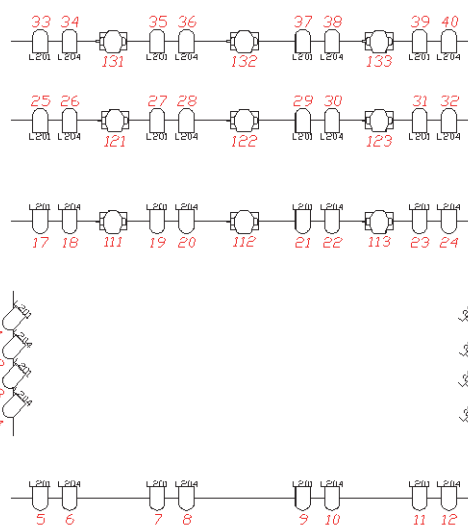
3.2.2. Arkusz urządzeń (Fixture)

Arkusz urządzeń jest używany do wyświetlania wszystkich atrybutów urządzeń.

Teraz, gdy mamy w spektaklu urządzenia, byłoby miło móc widzieć co one robią. Do tego celu będziemy potrzebować okna **Fixture**, które ma arkusz urządzeń.

Często preferuje się umieszczenie arkusza na ekranie 2. Tym samym znajduje się on dokładnie nad czterema enkoderami konsoli, ale użytkownik ma pełną swobodę co do tego na którym ekranie umieścić to okno.

Po zrobieniu wolnego miejsca na arkusz, dotknij na pustym polu gdzie chcesz wstawić arkusz urządzeń. Pokaże się okno **Create Basic Windows** gdzie trzeba wybrać zakładkę **Sheets** a następnie wcisnąć przycisk **Fixtures**.



Layer: 'Mac700'									
FixId	Chal	Name	Fixture Type	Patch	Mast	Pan Inven	Tilt Inven	Swap	Color
111	111	Mac700 : 2 'Mac	2 'Mac	2.001	On				255 255
112	112	Mac700 : 2 'Mac	2 'Mac	2.032	On				255 255
113	113	Mac700 : 2 'Mac	2 'Mac	2.063	On				255 255
121	121	Mac700 : 2 'Mac	2 'Mac	2.094	On				255 255
122	122	Mac700 : 2 'Mac	2 'Mac	2.125	On				255 255
123	123	Mac700 : 2 'Mac	2 'Mac	2.156	On				255 255
131	131	Mac700 : 2 'Mac	2 'Mac	2.187	On				255 255
132	132	Mac700 : 2 'Mac	2 'Mac	2.218	On				255 255
133	133	Mac700 : 2 'Mac	2 'Mac	2.249	On				255 255
New									

Otrzymujemy arkusz urządzeń. Przy standardowych ustawieniach wyświetla on urządzenia jako listę. Urządzenia są uszeregowane w rzędach, a ich różne atrybuty (jak dimmery, pan/tilt, gobo, itd) są ustawione w kolumnach.

Wciśnięcie żółtej kuli w górnym lewym rogu arkusza wywołuje opcje arkusza (gdzie można również skasować okno).

Oto przykładowy wygląd arkusza urządzeń:

ID F/C	Name	Dimmer Dim	Position Pan	Tilt	Gobo1 G1	G1 <->	Gobo2 G2	Animation Animatic	Color1 C1	Wheel	ColorMix CM1	CM2	CM3	Shutter Shutter	Beam Beam	Effect Effect	Focus Focus	Zoom	Mspeed Intens	Positic
111	Mac700	closed	center		open	0	open	open	0	open	0	0	0	open	open	open	0	wide	Track 100	
112	Mac700	closed	center		open	0	open	open	0	open	0	0	0	open	open	open	0	wide	Track 100	
113	Mac700	closed	center		open	0	open	open	0	open	0	0	0	open	open	open	0	wide	Track 100	
121	Mac700	closed	center		open	0	open	open	0	open	0	0	0	open	open	open	0	wide	Track 100	
122	Mac700	closed	center		open	0	open	open	0	open	0	0	0	open	open	open	0	wide	Track 100	
123	Mac700	closed	center		open	0	open	open	0	open	0	0	0	open	open	open	0	wide	Track 100	
131	Mac700	closed	center		open	0	open	open	0	open	0	0	0	open	open	open	0	wide	Track 100	
132	Mac700	closed	center		open	0	open	open	0	open	0	0	0	open	open	open	0	wide	Track 100	
133	Mac700	closed	center		open	0	open	open	0	open	0	0	0	open	open	open	0	wide	Track 100	

A to użyte ustawienia arkusza:

Tools:

- Preset Control - Off
- Layer Control - On
- Filter Control - Off
- Multi Control - Off
- Scrollbar Horizontal - Off
- Scrollbar Vertical - Off

Layer Filter:

- Layer - Preset & Values
- Filter - None
- Feature Mask - Off

Display:

- Sheet Style - Horizontal
- Font - DejaVu 10
- Readout - Percent
- Symbol Output - Auto
- Symbol Features - On
- Cue Colors - On
- Columns - 10
- Feature Sort - Off
- Fixture Sort - Off

Feature Mask:

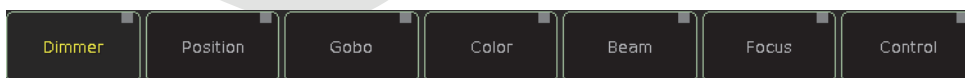
- funkcja nie będzie użyta więc można pozostawić domyślne ustawienia.

3.2.3. Sterowanie urządzeniami

Zdolność do sterowania urządzeniami jest jedną z najważniejszych umiejętności w używaniu grandMA.

3.2.3.1. Pasek narzędziowy 'Preset Control'

Kluczową rolę w sterowaniu urządzeniami spełnia ten pasek narzędziowy:



Występuje on pod nazwą **Preset Control** i służy do wyboru kategorii atrybutów których sterowanie jest w danej chwili wyprowadzone na enkodery.

Pasek będzie wyświetlał tylko te kategorie do których jest dostęp. Możliwe że już wcześniej zostało zauważone, że przed dodaniem naszych Mac 700 w pasek dostępny był tylko przycisk 'Dimmer'.

Pasek może zniknąć jeśli aktualnie aktywnym oknem będzie jakieś inne, przykładowo arkusz sekwencji executora (Sequence Executor Sheet). Zawsze można z powrotem wywołać nasz pasek aktywując z powrotem arkusz urządzeń lub arkusz kanałów.

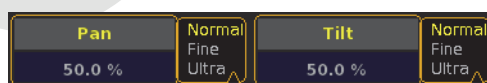
3.2.3.2. Interakcja z ruchomymi światłami

Aby sterować urządzeniami trzeba najpierw je wybrać. Spróbujmy z urządzeniem 111.

Wciśnij: **1 1 1 Please**.

Tak zostało wybrane urządzenie, któremu można nadać wartość dimmera sposobami jakie poznaliśmy w pierwszym przewodniku. Można też wybrać kategorię **Dimmer** w pasku narzędziowym i obrócić pierwszy enkoder aby podwyższyć jasność.

Włącz kategorię **Position** wciskając jej przycisk. Zwróć uwagę jak zmieniają się funkcje enkoderów z racji wybrania innej kategorii parametrów. Po wybraniu **Position** opisy enkoderów wyglądają następująco:



Obracanie enkoderów zmienia wartości. Obracanie wciśniętych enkoderów szybciej zmienia wartości. Jeśli potrzebne są mniejsze zmiany na obrót (zwiększona rozdzielczość) można przycisnąć przycisk **Normal/Fine/Ultra** obok pola wartości.

Zwróć uwagę że niektóre przyciski w pasku narzędziowym **Preset Control** mają czerwony prostokąt a niektóre szary. Czerwony oznacza zmienione wartości w tej kategorii atrybutów. Będą one zapisane w przypadku wciśnięcia klawisza **Store** (jeszcze tego nie rob).

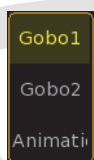
Wciśnij przycisk **Gobo**. Teraz zamiast obrócić pierwszy enkoder, wciśnij go na krótko. Oto sytuacja gdzie 'kalkulator' pokazuje swoje możliwości. Jest to okno które pozwala wprowadzać wartości atrybutów używając interfejsu graficznego. Przy wybraniu **G1** wygląda jak na obrazku z boku.



Obok typowych przycisków numerycznych itp. znajduje się tam również dużo przycisków które zmieniają się zależnie od aktualnej selekcji. Przy wybranych gobo mamy łatwy dostęp do wszystkich różnorodnych gobo. Wybierz te nazwane **water**.



Gdy nasze urządzenie ma więcej jak jedną tarczę gobo, to można wybrać inne używając przycisku wyboru funkcji:



Możesz przycisnąć na tekście (Gobo1) aby przełączać między kolejnymi dostępnymi funkcjami, lub przycisnąć na nim i przeciągnąć palcem aby otworzyć listę dostępnych funkcji:

Ostatnią rzeczą jaką chcemy teraz zaprezentować to sterowanie kolorem.

W pasku narzędziowym **Preset Control** wciśnij na kategorii **Color**. Pierwsze co się pokaże, to atrybut **Color1**. Działa on jak inne atrybuty.

Teraz spróbuj wybrać **MixColor** przyciskiem funkcji enkoderów. Przyporządkuje to atrybuty CMY w tej kolejności do pierwszych trzech enkoderów. Można teraz sterować tymi atrybutami ręcznie z enkoderów.

W tym momencie mamy również dostępny dodatkowy interfejs, który włączamy wciskając **Special Dialog** - wciskamy go teraz. Powinno to pokazać na ekranie 1 (9 calowy ekran multitouch pod enkoderami) okno widoczne z boku:

Udostępnia ono trzy sposoby ustawiania koloru w urządzeniu. W tej chwili widzimy okno 'Fader'. Tutaj możemy sterować barwnymi tarczami gradientowymi używając systemu HSB, CMY lub RGB. Wszystkie są wzajemnie sprzężone, więc manipulacje jednym z zestawów oddziałują na pozostałe.

Spróbuj teraz wcisnąć klawisz **U2** z prawej strony ekranu, lub przypisany mu w tej chwili ekranowy przycisk **HSB**. Aktywuje się wtedy to okno:

Ten interfejs jest bardzo podobny do **ColorPicker** znanego z grandMA1. Można tutaj wybrać kolor wciskając w dowolnym miejscu pola kolorów. Jest również liczbowy podgląd tego jak oddziałuje to na wartości HSB, CMY i RGB.

Spróbuj teraz wcisnąć klawisz **U3** z prawej strony ekranu, lub przypisany mu w tej chwili ekranowy przycisk **Swatch Book**. Aktywuje się wtedy to okno:

Tutaj można wybierać kolor wyszukując go tak jakby się używało wzorników filtrów barwnych z oferty wiodących producentów.

Warto również zwrócić uwagę jak nasze czynności wobec kolorów wpływają na informacje wyświetlane w arkuszu urządzeń, jak pokazuje on zawsze co urządzenia aktualnie pokazują.

Dobrze jest poświęcić trochę czasu na eksperymentowanie z sterowaniem urządzeniami. Po skończeniu czyścimy programer i przechodzimy do następnego etapu przewodnika.

3.2.4. Pule presetów

Preset jest sposobem na przechowanie zestawu wartości. Mamy 10 różnych grup presetów. Nazywają się **All**, **Dimmer**, **Position**, **Gobo**, **Color**, **Beam**, **Focus**, **Control**, **Shapers** oraz **Video**. Zasadniczo grupy presetów mogą zapisywać informacje tylko dotyczące swojej kategorii parametrów, np. presetu grupy **Position** mogą zapisywać tylko wartości z kategorii **Position**. Wyjątkiem są presetu **All** mogące zapisywać wartości z wszystkich kategorii.

Okna puli presetów są podobne do okien puli grup, z wyjątkiem sytuacji gdy nie ma dokonanej selekcji, to pierwsze wybranie presetu wybiera urządzenia które mogą użyć danego presetu. Kolejne wciśnięcie presetu nadaje urządzeniom/kanałom wartości atrybutów zawarte w presecie.

W tym przewodniku będziemy używać presetów typu **All**, **Position**, **Gobo**, oraz **Color**. Aranżację okien presetów można przeprowadzić według uznania. Tworzenie i zapisywanie widoków już zostało opisane wcześniej. Warto jeszcze wiedzieć że można określić kolory ramek jakie mają być używane w oknach poszczególnych rodzajów presetów.



Wchodzimy do opcji **Pool Options** przyciskając żółtą kulkę w nagłówku okna puli: Tutaj znajdziemy opcję **Frame Color**. Przyciskając na niej a następnie na kolorze w przyborniku zmienimy kolor ramek w danej puli.



Po skończeniu tworzenia okien i zmianach kolorów widok może mieć wygląd zbliżony do poniższego:



3.2.5. Tworzenie presetów


W dalszej kolejności zajmiemy się tworzeniem presetów.

3.2.5.1. Trochę przygotowań

Zaraz podejmiemy się zapisania presetu. Jednak aby upewnić się że będzie właściwie zapisany, potrzebujemy sprawdzić opcje zapisu. Wciskamy i przytrzymujemy klawisz **Store**. Po około sekundzie pokazuje się okno **Store Options**.

W tej chwili interesują nas tylko opcje dotyczące presetów, które wyglądają następująco:



Wciskaj przyciski opcji aż będą wyglądały tak jak na pokazanym przykładzie. Gdy będą już gotowe, wciśnij na **Save as Default** obok żółtego .

Kończymy dwukrotnie wciskając klawisz **Esc** (w tej chwili nie chcemy niczego zapisywać).

3.2.5.2. Zapisywanie presetów

W porządku, spróbujmy ustawić ruchome światła w różne pozycje.

Gdy ustawione pozycje nam odpowiadają, to upewnijmy się że mamy na widoku okno puli presetów **Position**. Następnie wciskamy klawisz **Store** na następnie pierwszy przycisk w puli presetów **Position**.

Arkusz urządzeń zamiast wartości wyświetla teraz **P 2.1**. Oznacza to odniesienie do puli presetów numer 2 (czyli **Position**), i presetu z numerem 1. Jeśli nadamy temu presetowi nazwę, to zamiast opisu **P 2.1** w arkuszu będzie się wyświetlać ta nazwa.

Zmieńmy teraz pozycje świateł na inne. Następnie wciśnijmy **Store Preset 2 . 2 Please**. Stworzy to drugi preset pozycji. Fragment **2 .** to odniesienie do puli presetów pozycji (w nagłówku okna puli presetów pozycji widać opis **2:Position**).

Ustaw światła w jeszcze innej pozycji i zapisz jeszcze jeden preset. Wyczyść programer.

Wybierz pierwszy Mac 700 (urządzenie 111). Zmień kolor na niebieski używając specjalnego interfejsu wywoływanego wciśnięciem **Show Specialized Dialog**. Wciśnij i przytrzymaj klawisz **Store**. W oknie **Store Options** wciśnij na **Selective**, aby zmienił się na **Global**. Teraz zapisz obecny stan do pierwszego presetu kolorów.

Jaka zatem była różnica między tymi różnymi opcjami zapisu? Wszystkie presetu pozycji były zrobione z opcją **Selective**. Oznacza to że stworzone presetu można użyć tylko na urządzeniach które przekazały aktywne wartości do presetu podczas jego tworzenia. Opcja **Global** oznacza że dany preset będzie dotyczył wszystkich urządzeń tego samego typu, nawet jeśli był stworzony tylko z użyciem niektórych z nich.

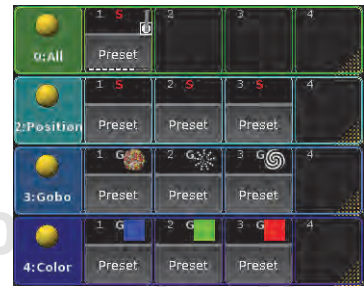
Ostatnia opcja **Universal** może być użyta do stworzenia presetów, które obejmują również inne typy urządzeń, poza tymi których użyto do stworzenia presetów. Ta funkcjonalność dotyczy tylko podstawowych atrybutów jak **Dimmer, Pan, Tilt** oraz **ColorRGB**.

Stwórz dodatkowe dwa presetu kolorów. Stwórz trzy różne presetu gobo. Wyczyść programer.

Wciśnij: **1 1 1 Thru 1 3 3 Please Please Please Store Preset 0 . 1 Please**. Tym sposobem powstał preset typu **All** zawierający wszystkie domyślne wartości urządzeń (trzykrotne **Please** aktywowało wszystkie parametry urządzeń).

Rada: Wielokrotne wciskanie **Please** bez wprowadzenia komendy będzie aktywować/deaktywować wszystkie parametry bieżącej selekcji.

Na koniec powinniśmy mieć presety wyglądające podobnie jak prezentuje poniższy przykład:
Będzie nam to potrzebne do zrobienia nowej drugiej sekwencji.



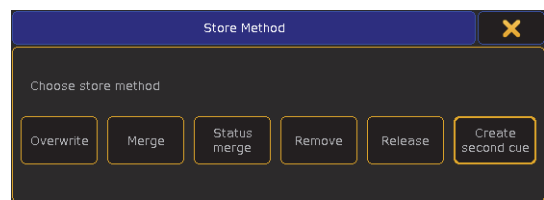
3.2.6. Druga sekwencja

Na tym etapie stworzymy drugą sekwencję i wzajemne połączenia obydwu sekwencji.

3.2.6.1. Tworzenie drugiej sekwencji.

Wyczyść programer. Dwukrotnie wciśnij pierwszy preset pozycji. Następnie wciśnij **Store** i jeden z przycisków oznaczonych **3** przy executorze suwakowym 3.

Mamy teraz naszą drugą sekwencję. Dodajmy do niej trochę więcej. Wybierz executor suwakowy 3 wciskając **Select** a następnie jeden z klawiszy executora suwakowego na którym mamy naszą drugą sekwencję. Przyciśnij pierwsze presety gobo i koloru a następnie **Store Please**. Na ekranie pokaże się okno z zapytaniem: Tutaj wybieramy sposób zapisania stanu. Wciśnij **Merge**.



To była pierwsza cue. Wyczyść programer. Dwukrotnie wciśnij drugi preset pozycji, a następnie drugi preset gobo i drugi koloru, a następnie **Store Please**. Tym razem w oknie zapytania wybierz **Create second Cue**.

Stwórz trzecią cue z trzech presetów pozycji, gobo i koloru.

Ostatnią cue jaką należy dodać to cue zawierającą preset **All**, a wszystkie czasy cue powinny mieć zero sekund. Wyczyść programer.

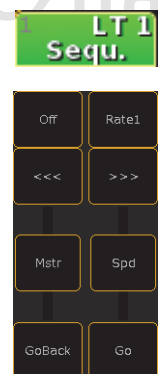
3.2.6.2. Ustawienia sekwencji (menu Assign)

Wybierz pierwszą sekwencję. Następnie wciśnij na zielonym polu nazwy nad executorem suwakowym (tam gdzie jest napisane **Sequ.**):

Na ekranie 1 pokażą się opcje dla tego executora suwakowego. Z początku można mieć kłopot ze zorientowaniem się w nich, ale w tej chwili interesuje nas rozmiar executora. Zmieńmy jego szerokość na 2 wciskając klawisz **X2** (lub wciskając **Width 2**).

Teraz zmienimy przypisanie klawisza. Klawisze i suwaki mogą mieć wiele różnych funkcji (których opisanie wykracza poza zakres tego przewodnika). Wciśnij na **XF** które opisuje drugi suwak, i z opcji które się wyświetlą wybierz **Speed**.

Wciśnij na opisie **GoBack** i wybierz opcję **Rate 1**. Zmień też funkcje pozostałych klawiszy aby uzyskać konfigurację pokazaną obok.



Zamknij menu **Assign** używając żółtego **X**. Do czego służy suwak **Speed**? Zmienia całkowitą szybkość przenikania. Można ją przyspieszyć lub spowolnić ją nawet do pełnego zatrzymania. Czasy nie są zmieniane w sekwencji na stałe, lecz adaptowane do pozycji suwaka.

Klawisz nazwany **Rate1** resetuje suwak do centralnej pozycji, w której wszystkie czasy mają pierwotne wartości. Klawisze z funkcjami **<<<** oraz **>>>** dokonują skoków o jedną cue wstecz oraz do przodu bez używania czasów.

3.2.6.3. Sprzęganie i edytowanie dwóch sekwencji

Dało się zauważyć że do drugiej sekwencji nie zostały zapisane jakiegokolwiek wartości dimmera? Zostaną umieszczone w pierwszej sekwencji, a następnie zrobimy trochę sprzężeń sekwencji.

Na początek należy upewnić się, że w arkuszu **Sequence Executor** będzie widoczna kolumna **Cmd** (czyli komend).

Kliknij prawym klawiszem na komórce **Cmd** dla cue 1, w ramce wpisz **Goto cue 1 exec 1.3** i wciśnij **Please**. W komórce **Cmd** dla cue 3 kliknij prawym klawiszem i wpisz **Goto cue 2 exec 1.3** i również zakończ wciskając **Please**. Dla cue 4 wpisz komendę wywołującą cue 3 w executorze 1.3. Dla cue 6 wpisz analogiczną komendę wywołującą cue 4. Gdy skończysz to powinno to wyglądać jak na obrazku obok. Wciśnij teraz duży klawisz **_Go+_**. Zwróć uwagę że obydwie sekwencje przejdą do swoich cue z numerem 1. Dokonuje tego dopisana przez nas komenda.

Cmd Delay	Cmd
	Goto Cue 1 Executor 1.3
	Goto Cue 2 Executor 1.3
	Goto Cue 3 Executor 1.3
	Goto Cue 4 Executor 1.3

Wciśnij klawisz **>>>** executora. Włącz ruchome światła na maksimum. Wciśnij **Update**. Wciśnij klawisz **U1** (lub na opisie opcji **Original Content Only**) a następnie klawisz **X10** (lub na opisie **Save as Default**).

Teraz są dwie możliwe sekwencje do zaktualizowania. Upewnij się że aktualizujesz sekwencję nazwaną **1.1 sequ.**. Możesz to zrobić przyciskając właściwą linię.

Przejdź do cue 6. Zauważ że ruchome światła otrzymują wartość dimmera **p 0.1**. Jest to w istocie wartość 0%. Aby upewnić się że przejdą do wartości 0, zapiszmy tą wartość również w pierwszej sekwencji.

Wciśnij: **1 1 1 Thru 1 3 3 . . Update**. Teraz widać że jest również opcja aktualizacji presetu. Nie rób tego, tylko zaktualizuj cue w sekwencji 1.

Wyczyść programer i spróbuj przejść wstecz i do przodu w sekwencji aby sprawdzić jak działają wykonane sprzężenia. Możemy przyjrzeć się teraz koncepcji "światów".

3.2.7. Używanie światów

Ostatnia funkcjonalność jaką opiszemy w tym przewodniku to tzw. światy. Można je tworzyć i używać do ograniczania swojego i/lub cudzego dostępu do kanałów i urządzeń. Znajdź puste miejsce na ekranie i stwórz nowe okno **Worlds** (z sekcji **Pools**).

Wciśnij: **1 Thru 4 0 Please Store** a następnie drugi przycisk w puli **Worlds**. Nazwij go **Kanaly**.

Wyczyść programer, a następnie wciśnij: **1 1 1 Thru 1 3 3 Please Store** a potem trzeci przycisk z puli światów. Nazwij go **Ruchome glowy**. Na koniec widok puli światów powinien przypominać przykład z boku. Dla lepszej czytelności proponujemy dodatkowo zmienić kolor ramek tej puli.



Mamy w efekcie trzy światy. Dwa z nich nowo stworzone przed chwilą i standardowy domyślny nazwany **Full**. Ten pierwszy nie może być zmieniony i zawsze będzie dawał pełny świat.

Wybierz świat **Kanaly**. Spróbuj teraz wpisać **1 1 1 Please**. Nie da się wykonać tej selekcji a ruchome głowy zniknęły z arkusza po włączeniu światła **Dimmery**.

Wybierając świat **Ruchome glowy** nie możemy sterować dimmerami.

Nadal można odtwarzać sekwencje, a cue będą odtwarzały całą swoją zawartość tak jak ma to pełny świat. Światy dokonują jedynie ograniczeń na to co można wybrać, zmieniać, zapisywać oraz kasować.

3.2.7.1. Na zakończenie

Należy zapisać swój spektakl. Można to zrobić również z linii komend:

[Channel]> saveshow

To tyle! W tym przewodniku opanowaliśmy dokonywanie zmian w urządzeniach, sterowanie urządzeniami, tworzenie i używanie presetów, robienie sprzężeń w sekwencjach oraz tworzenie i używanie światów.

3.3 Przewodnik Makra

Ten przewodnik daje wgląd w potencjał możliwości makr w grandMA2

3.3.1. Wprowadzenie do makr

Makra są zasadniczo liniami tekstu, które są przetwarzane i wykonywane jako linie komend. Siła makr jest oparta na sile linii komend.

Nauka makr w grandMA2 to właściwie nauka składni linii komend.

Pierwszym krokiem w nauce składni linii komend jest ustawienie sobie na widoku okna **Commandline Feedback**, które będzie prezentowało reakcję konsoli na komendy.



Większość naszych czynności na konsoli będzie miało swój odzew w postaci wpisu w tym oknie, oraz będą podane jako **Done**, **Realtime** lub **Macro**:

: Done : Channel 1 At 50

: Realtime : Go Executor 1.1.201

: Macro : Off Executor 1 Thru 10

Nie ma teraz potrzeby przejmować się tymi trzema różnymi klasyfikacjami. Oznaczają one źródło pochodzenia przetworzonego polecenia. **Realtime** oznacza że komenda pochodzi z przyciśnięcia klawisza executora, oraz że została wykonana z wysokim priorytetem. **Macro** oznacza że komenda pochodzi z fizycznego klawisza skrótu, makra lub z załącznika w cue, itp. ale nie ze standardowego bezpośredniego wprowadzania liniami komend przez użytkownika. Bezpośrednie polecenia zadawane przez użytkownika, które zostały wprowadzone przez linię komend są oznaczone przez **Done**.

Przykład:

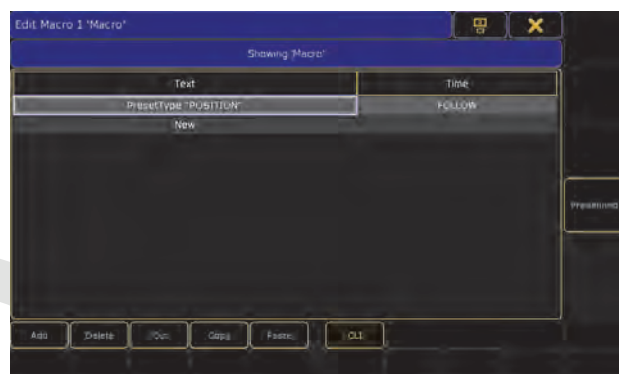
Wciśnijmy przycisk na ekranie opisany Position, aby przełączyć enkodery na pan/tilt.

Enkodery zmieniają funkcję na pan i tilt, i zobaczymy również że konsola wykonała następującą komendę:

: Done : PresetType "POSITION"

Stwórzmy zatem makro które robi dokładnie to samo:

- Wpisz **Edit Macro 1** i wciśnij **Please** aby otworzyć edytor makra i stworzyć nowe makro **Macro 1**
- Wciśnij **Add (X1)** aby dodać nową linię do naszego makra
- kliknij na pustym polu w kolumnie **Text** i wpisz klawiaturą komendę którą widzieliśmy jako wykonaną przez konsolę: **PresetType "POSITION"** i wciśnij **Please**
- Zamknijmy edytor klikając w górnym prawym rogu
- Otwórz okno puli makr (**Pools/Macros**), gdzie powinniśmy mieć nasze **Macro 1** jako pierwszy obiekt
- Podpisz makro wciskając **Assign Assign** aby wywołać komendę **Label**, a następnie wciśnij w puli makr przycisk **Macro 1**.
- W pasku zapytania wpisz **Position** i wciśnij **Please**.



Mamy teraz makro nazywające się **Position** które wywoła enkodery Pan oraz Tilt, a makro te możemy przypisać do klawisza executora, widoku lub użytkowego, dla łatwiejszego dostępu:

- Przełącz na klawisze użytkownika wciskając **User 1**, następnie wciśnij **Assign Macro 1 X1**.

Właśnie stworzyliśmy swoje pierwsze proste makro. Dalej nauczymy się bardziej skomplikowanych makr.

3.3.2. Interakcja makra z linią komend

Przycisk makra ma wiele możliwości na interakcję z linią komend.

Mamy przykładowo makro 5 z komendą **Highlight**. Wciśnięcie tego makra wywoła następującą reakcję konsoli:

```
: Done : Macro 5
```

```
: Macro : Highlight
```

W wyniku tego jest włączana/wyłączana funkcja **Highlight**, tak jak się spodziewamy.

Jednak w odróżnieniu od pracy ze zwykłym klawiszem **Highlight**, nie można go używać bez zniszczenia tego co w danej chwili wprowadzamy w linii komend. Dzieje się tak dlatego że wciśnięcie przycisku makra oddziałuje na linię komend - makro jest wywoływane za pośrednictwem przejścia przez linię komend.

Otwórz edytor makra i odznacz opcję **CLI (X6)** dla makra 5, następnie zamknij edytor. Teraz ponownie wciśnij przycisk makra:

```
: Macro : Macro 5
```

```
: Macro : Highlight
```

Przyciśnięcie makra jest teraz wykonywane bezpośrednio. Można makra używać do włączania i wyłączania **Highlight** w dowolnym momencie, nawet jeśli jesteś w trakcie wpisywania innych poleceń bez ingerowania w nie.

Spróbujmy zatem edytować makro ponownie przyciskając **Edit** i przycisk makra.

Nie jest to już możliwe! Nawet jeśli mamy **Edit** w linii komend, to wciśnięcie makra jedynie włącza/wyłącza **Highlight**.

Wyłączając opcję **CLI** powiedzieliśmy konsolce aby ten przycisk makra nie miał interakcji z naszą linią komend, zatem nie reaguje także na komendę **Edit**.

Nie ma powodu do zmartwień. Wyłączona opcja **CLI** dotyczy tylko używania przycisku w puli oraz przycisków executora/widoku/użytkownika do których jest przypisane makro. Używając linii komend nadal możemy powiedzieć konsolce że chcemy edytować to makro używając słowa kluczowego **Macro** oraz jego identyfikatora.

Wpisz **Edit Macro 5** w linii komend i zatwierdź **Please** aby otworzyć edytor makra pomimo wyłączonego **CLI**.

3.3.2.1. Dołączanie tekstu (znak @)

Mamy przykładowo makro 3 z linią o treści "Fixture 15". Wciśnięcie tego makra wywoła następującą reakcję konsoli:

```
: Done : Macro 3
```

```
: Macro : Fixture 15
```

Wynikiem jest wybranie urządzenia 15, tak jak można było oczekiwać.

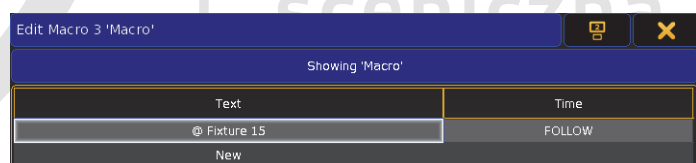
Co jeśli chcemy zrobić z urządzeniem 15 coś innego jak je wybrać? Czy makro może być użyte również do tego? Przykładowo jeśli wpis **Edit Fixture 15** daje okno dialogowe do zmieniania przypisanego adresu oraz domyślnych wartości dla urządzenia 15, a nasze makro daje **Fixture 15**, o to czy możemy użyć makra aby otworzyć okno adresowania tego urządzenia?

Wciskając **Edit** a następnie klawisz makra będziemy edytować makro 3, a nie edytować urządzenie 15.

Aby była interakcja z treścią makra, musimy najpierw wyłączyć interakcję przycisku makra z linią komend (**CLI**) tak jak w poprzednim przykładzie, a następnie potrzebujemy upewnić się że treść makra, czyli 'Fixture 15' jest dołączona do aktualnej zawartości linii komend.

Dołączanie linii z makra do bieżącej zawartości linii komend stworzonej przez użytkownika jest wykonywane przez rozpoczęcie linii makra znakiem **@**.

Można również użyć znaku **@** na końcu linii makro aby zasygnalizować żeby makro zaczekało na użytkownika, który może dodać dalszą treść w linii przed zatwierdzeniem linii do wykonania.



Dodając znaki @ na początku i na końcu jednoliniowego makra mamy w efekcie dopisywanie makrem tekstu w linii komend.

3.3.3. Używanie zmiennych

Zmienne mogą być używane do zapisywania linii tekstu do późniejszego użycia w linii komend i makrach, podobnie jak działają presety z atrybutami.

Zmienne są definiowane komendą **SetVar** oraz znakiem dolara:

SetVar \$nazwazmiennnej="treść zmiennej"

Gdy zmienna jest później użyta w linii komend, to zmienna zostaje zastąpiona przez jej zawartość.

Przykład:

Częstym sposobem programowania świateł do utworu muzycznego jest stworzenie sekwencji z cue zawierających podstawowe obrazy świateł i zasadnicze zmiany dla każdej zwrotki i refrenów, oraz dodatkowe sterowanie różnych chaserów komendami doklejonymi w głównej sekwencji:

- ...
- Cue 5: "Refren":Cmd:Go Executor 201
- Cue 6: "Zwrotka2":Cmd: Off Executor 202
- itd.

Jeśli wystarcza wyzwalenie jednego chasera, to taka prosta składnia zwykle wystarcza.

Używając zmiennych można ułatwić sobie sterowanie wielu chaserów:

- Cue 1: "Intro":Cmd:SetVar \$ChaseryRefrenu="Executor 201 + 204 + 205"
- ...
- Cue 5: "Refren":Cmd:Go \$ChaseryRefrenu
- Cue 6: "Zwrotka2":Cmd:Off \$ChaseryRefrenu
- itd.

[Channel]> SetVar \$ChaseryRefrenu="Executor 201 + 204 + 205"

: Done : SetVar \$ChaseryRefrenu="Executor 201 + 204 + 205"

[Channel]> Go \$ChaseryRefrenu

: Done : Go Executor 201 + 204 + 205

Rada: Konsoleta będzie przetwarzać tylko poprawne komendy. Jeśli żaden z executorów nie istnieje, to konsoleta nie będzie próbować wykonywać komendy i nie zobaczymy tej ostatniej linii

Podobną komendą do **SetVar** jest komenda **SetUserVar**. Jedyną różnicą jest to, że zmienna definiowana poprzez **SetVar** jest globalną dla wszystkich użytkowników, podczas gdy zmienne definiowane z użyciem **SetUserVar** dotyczą tylko bieżącego użytkownika.

Używając komend **ListVar** oraz **ListUserVar** wywołamy w oknie **Commandline Feedback** wyświetlenie listy bieżących zmiennych oraz ich zawartości.

[Channel]> ListVar

: Global : \$CHASERYREFRENU = Executor 201 + 204 + 205

3.3.4. Tworzenie zapytań w makrach

Czasem możemy potrzebować stworzyć makro, które w trakcie swojej pracy dostaje dane od użytkownika.

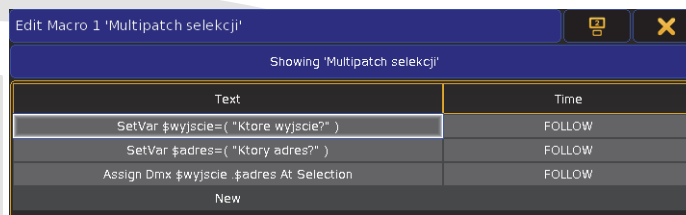
W części o interakcji z linią komend nauczyliśmy się że możemy użyć znaku @ do łączenia linii makr z wpisami użytkownika. Użycie @ jest wygodne gdy użytkownik wie jak makro działa i nie chce mieć do czynienia z oknami zapytań. Jeśli jednak stworzyć makro z określonymi pytaniami, to będzie ono bardziej interaktywne.

Pytania są tworzone z użyciem nawiasów okrągłych.

Tekst wewnątrz nawiasów jest użyty jako treść zapytania skierowanego do użytkownika, a wpisana odpowiedź zastąpi nawiasy oraz treść pytania.

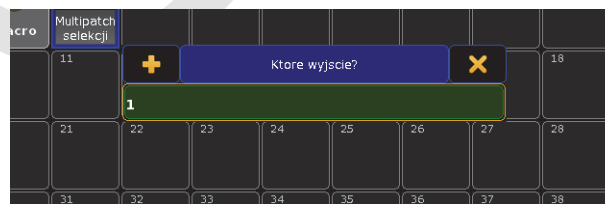
Przykład:

```
SetVar $wyjscie=("Ktore wyjscie?")
SerVar $adres=("Ktory adres?")
Assign Dmx $wyjscie . $adres At Selection
```

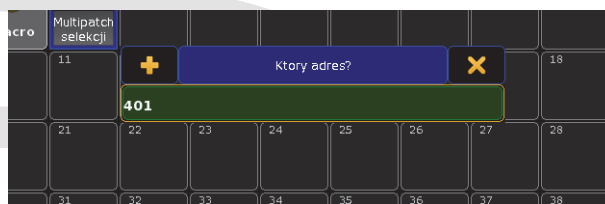


Proszę zwrócić uwagę że w trzeciej linii jest spacja po **\$wyjscie**, oraz brak odstępu między kropką i **\$adres**.

Uruchomione makro zapyta najpierw o wyjście (przestrzeń) DMX:



a następnie o adres:



Nasze makro po wykonaniu daje następujące komunikaty zwrotne:

```
: Macro : SetVar $wyjscie="1"
: Macro : SetVar $adres="401"
: Macro : Assign Dmx 1 .401 At Selection
```

Do aktualnie wybranego urządzenia zostaje dodatkowo zaadresowany kanał 401 z przestrzeni 1.

Pamiętaj: Przy używaniu pytań do przypisywania treści do zmiennych, należy używać cudzysłowów wewnątrz nawiasów: ("Jak masz na imię?"). Jeśli używasz pytań dla komend i liczb, to nie używaj cudzysłowów wewnątrz nawiasów: Goto Cue (Dokąd mam iść)

3.3.5. Wyrażenia warunkowe

Warunkowe wykonywanie linii makro

W niektórych przypadkach możesz chcieć wykonywania komendy pod warunkiem gdy użytkownik dał określoną odpowiedź w pytaniu, lub gdy zmienna ma określoną wartość.

GrandMA2 obsługuje proste wyrażenia warunkowe, które muszą być prawdziwe, aby następująca po nim komenda była wykonana.

Przykład:

```
SetVar $odpowiedz=("Skasowac wszystkie grupy? tak/nie")
[$odpowiedz=="tak"] Delete Group Thru
```

Wyrażenia warunkowe są identyfikowane nawiasami kwadratowymi, i pracują z następującymi operatorami logicznymi:

- a==b** : a równa się b
- a>b** : a jest większe od b

$a < b$: a jest mniejsze od b

$a \leq b$: a jest mniejsze lub równe b

$a \geq b$: a jest większe lub równe b

Uwaga: Argumenty a i b nie są porównywane jako liczby, ale jako ciągi tekstowe, znak po znaku. Znaczy to że "61" jest uznawane za wyższe od "599", gdyż 6 jest większe od 5.

3.3.6. Czasy w makrach

Jak można było zauważyć przy okazji wcześniejszych czynności, że każda linia makra poza polem tekstowym do komend ma także pole czasu.

Domyślnie makro będzie przetworzone natychmiastowo i zacznie przetwarzać następną linię, jednakże 'Follow' można zmienić na czas czekania w sekundach, lub wyzwalacz który zrobi pauzę i zaczeka na dany wyzwalacz zanim makro będzie kontynuować do następnej linii.

Nieodpowiednie czasy to główne pułapki przy tworzeniu złożonych makr. Konsoleta jest wielozadaniowa, zatem gdy komenda jest natychmiast wykonywana po wcześniejszej, to zacznie być ona przetwarzana nawet gdy wcześniejsza jeszcze nie została dokończona.

Jeśli linia makra zależy od wcześniejszej linii, to poprawne przetworzenie może wymagać dodania czasu czekania, aby zapobiec natychmiastowemu, przedwczesnemu wykonaniu kolejnej komendy.

Przykład:

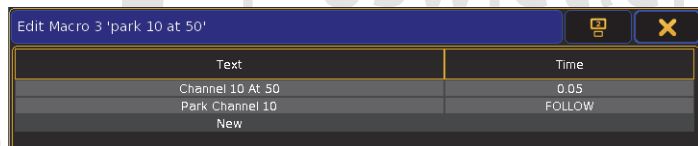
Stwórzmy makro które zaparkuje kanał 10 na 50%:

Channel 10 At 50

Park Channel 10

Z domyślnym wyzwalaniem **Follow**, to makro nie działa. Ustawienie kanału 10 na 50% zajmuje trochę czasu, a nasze makro zaparkuje kanał zanim pierwsza linia zostanie dokończona.

Dając pierwszej linii 50 milisekund na wykonanie przed kontynuacją do następnej linii rozwiąże problem w tym przypadku:



Przy tworzeniu złożonych makr będzie rozsądnie zacząć z czasami np. 100 milisekund na linię, chyba że jesteśmy pewni, że dana linia nie zależy od pełnego ukończenia poprzednich linii.

Uwaga: Potrzebny czas przetwarzania nie jest stały. Może się zdarzyć że czas który się sprawdził w pracy samodzielnej nie wystarczy przy pracy w sesji z wieloma stanowiskami oraz NPU.

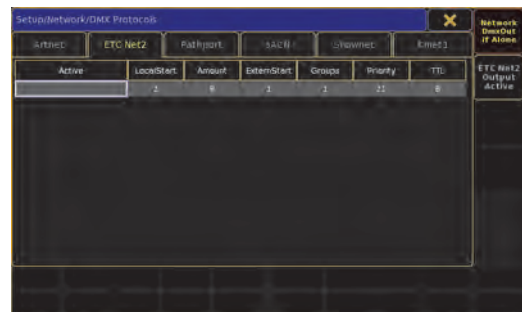
3.3.7. Automatyzacja ustawień

Makra przydają się do łatwego zmieniania szczególnych ustawień spektaklu, bez potrzeby nawigacji poprzez wiele okien za każdym razem.

Spróbujmy zrobić makro które będzie włączać/wyłączać ETC Net2.

Ustawienie to zwykle znajdziemy pod **Setup** → **Network** → **Dmx Protocols** → **ETC Net2**

Najpierw trzeba odnaleźć ten obiekt w strukturze danych spektaklu:



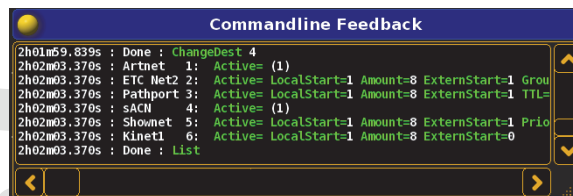
[Channel]> List



Obiecująco wygląda pozycja 4 **DMX_Protocols**, która ma (6) elementów. Sprawdźmy ją więc przechodząc tam poleceniem **CD**, a następnie ponownie użyjemy **List**:

[Channel]> CD 4

DMX_Protocols> List

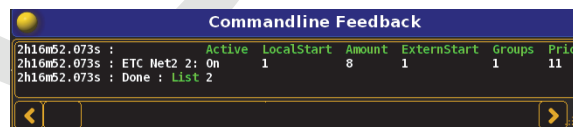


Pozycja 2, **ETC Net2** wydaje się być tym co potrzebujemy. Ma zieloną (edytowalną) właściwość **Active** bez wartości. Spróbujmy zmienić tę wartość na włączoną, używając standardowej składni dla **Assign**:

DMX_Protocols> Assign 2 /Active=on

Ponownie użyjemy List by sprawdzić czy zadziałało:

DMX_Protocols> List 2

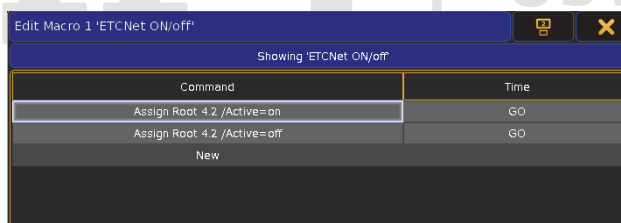


Wiedząc teraz gdzie w spektaklu znajduje się obiekt, (zaczynając od głównego katalogu, pozycja 4, następnie 2), oraz wiedząc też jak go zmienić (**/Active=on**), możemy wyjść do katalogu głównego i stworzyć nasze makro.

DMX_Protocols> CD /

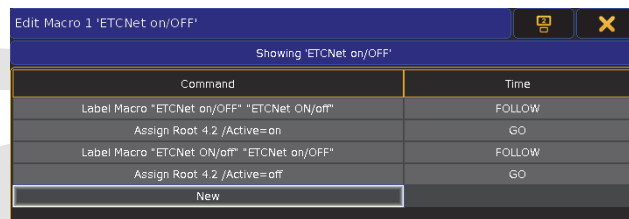
[Channel]> Edit Macro 1

A teraz wpisujemy to czego się dowiedzieliśmy.



Zwróćcie uwagę na wyzwalanie **Go** w kolumnie czasu (Time), aby następna linia czekała na następne aktywowanie makra, czyniąc z tego przełącznik dwustanowy.

Na koniec możemy “dostudzić” sobie makro i zmieniać nazwę makra, sygnalizując stan tego makra (czy właśnie włączyło lub wyłączyło ETCNet).



3.3.8. Import i eksport makr

Jeśli stworzyliśmy fajne, przydatne makro, to zapewne chcielibyśmy go używać w innych spektaklach. Aktualnym rozwiązaniem do tego jest eksportowanie makra, a następnie importowanie makra po załadowaniu innego spektaklu.

[Channel]> Export Macro 3 “Fajne_makro.xml”

stworzy plik XML o nazwie “Fajne_makro” zawierające nasze makro. Plik będzie się znajdował w katalogu makr naszej konsoli

Celem importowania makra musimy zmienić docelowe miejsce linii komend na makra:

[Channel]> CD Macro

A następnie importuj plik następującą składnią

Macros/1 ‘Global’> Import “Fajne_makro”

Makra z pliku “Fajne_makro” zostaną zaimportowane i dodane za ostatnim z istniejących już makr.

Do wyświetlania plików w bibliotece makr służy komenda **ListMacroLibrary**

Macros/1 ‘Global’> ListMacroLibrary

```

:          fajne_makro    759 Bytes
:          predefined    24879 Bytes
: Done : ListMacroLibrary
  
```

Eksportowanie i importowanie dotyczy aktualnie wybranego napędu. Aby eksportować do pamięci USB, użyj komendy **SelectDrive** aby odszukać nazwę identyfikującą tę pamięć, a następnie wybierz ją używając składni **SelectDrive [nazwa napędu]**.

Rada: Po skończeniu z operacjami import/export pamiętaj o zmianie docelowego katalogu na główny komendą **CD /**.

Można również dokonać eksportu wielu makr w jednym pliku XML eksportując zakres makr do jednego pliku.

Ograniczenie: Funkcje eksportu i importu nie obsługują zachowania numerów makr. Makra się importowane za ostatnim używanym numerem ID. Innymi słowy, jeśli ostatnim aktualnym makrem jest makro 245, to makra będą importowane od 246 i dalej.

3.4 Przewodnik Typy Urządzeń


Typy urządzeń są definicjami używanymi w konsoli do tworzenia urządzeń w [Patch & Fixture Schedule](#). Chociaż grandMA2 posiada obszerną bibliotekę typów urządzeń, możesz chcieć stworzyć własny typ urządzenia, lub edytować już istniejący.

3.4.1. Tworzenie nowego typu urządzenia

W tym przewodniku stworzymy plik typ urządzenia dla Clay Paky Golden Scan 4.

Pierwsza rzecz jaką należy zrobić, jest zdobycie instrukcji ze specyfikacją sterowania DMX dla tego urządzenia.

Następnie wchodzimy w **Setup** → **Show** → **Patch & Fixture Schedule**

Uwaga: Jeśli wasz spektakl jest pusty, otrzymacie dwa zapytania. Anulujcie je wciskając  w górnym prawym rogu tych zapytań.

Kontynuujemy wciskając przyciski **FixtureTypes**, potem **Add**, aby stworzyć nowy typ urządzenia. Następnie trzeba wypełnić puste pola i opisać nasze urządzenie (długa nazwa, krótka nazwa, itd).

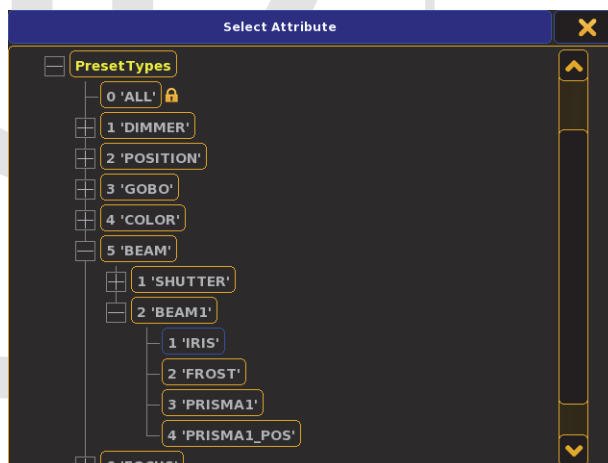
No.	LongName	ShortName	Manufacturer	ShortManu	Mode	ModelSc	ModelKey	Used
1	Goldenscan4	GS4	Clay Paky	CP	16bit	1.00		0
New								

Zostawiamy **ModelScale** jako 1, a **ModelKey** puste, i wciskamy **Edit**, aby otworzyć edytor typu urządzenia.

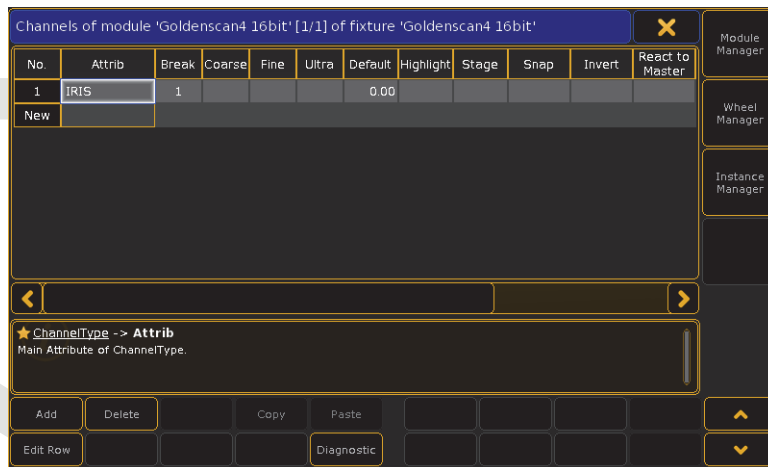
Naszym następnym zadaniem jest sprawdzenie specyfikacji funkcji urządzenia:

CHANNEL	FUNCTION
1	IRIS
2	COLOUR CHANGE
3	CTC / PRISMI / FROST SELECTION
4	DIMMER / STOPPER / STROBE
5	PAN
6	TILT
7	GOBO CHANGE
8	GOBO ROTATION
9	GOBO FIXED CHANGE
10	RESET
11	PAN FINE (with option 16b ON)
12	TILT FINE (with option 16b ON)

Wciśnijcie **Add**, a potem **Edit**, następnie na "none" (lub prawym klawiszem na "none") w kolumnie **Attrib**. W oknie zapytania wybieramy **Beam** → **Beam1** → **Iris**.



Edytor powinien teraz wyglądać następująco:



Powtarzamy dodawanie i edycję w kolumnie atrybutów, dodając następujące atrybuty:

- Color → Color1 → Color1
- Beam → Beam1 → Prisma1
- Dimmer → Dimmer → Dim
- Position → Position → Pan
- Position → Position → Tilt
- Gobo → Gobo1 → Gobo1
- Gobo → Gobo1 → Gobo1_Pos
- Gobo → Gobo2 → Gobo2
- Control → Reset → Reset

Nie dodawaj dwóch ostatnich funkcji podanych przez Clay Paky - Pan Fine i Tilt Fine.

Następna czynność to edycja w kolumnach Coarse i Fine, przez wprowadzenie kanałów DMX dla każdej funkcji, zgodnie z pierwszą kolumną w specyfikacji Clay Paky. Gdy skończymy, powinno to wyglądać następująco:

No	Attrib	Break	Coarse	Fine	Ultra	Default	Highlight	Stage	Snap	Invert	React to Master	MIB Fade	Profile	Mode	React to Dim
1	IRIS	1	1			0.00						Default			
2	COLOR1	1	2			0.00						Default			
3	PRISMA1	1	3			0.00						Default			
4	DIM	1	4			0.00					On	Default			
5	PAN	1	5	11		0.00						Default			
6	TILT	1	6	12		0.00						Default			
7	GOBO1	1	7			0.00						Default			
8	GOBO1_POS	1	8			0.00						Default			
9	GOBO2	1	9			0.00						Default			
10	RESET	1	10			0.00						Default			
New															

Następny etap do dodanie wartości domyślnych dla każdej funkcji. Domyślnie, zakres każdej funkcji to 0-100%, więc wprowadzamy wartości domyślne jako procenty.

Studując instrukcję, odkrywamy że należy zmienić domyślną wartość z zera dla następujących funkcji:

- Iris - open - 50%
- Pan - center - 50%
- Tilt - center - 50%

Przy okazji, zmienimy również wartości Highlight. Konfiguracja jest wedle własnego uznania, przykładowo chcę aby w funkcji Highlight urządzenie było na biało, ale bez wpływu na np. gobo, więc na wartości Highlight wybieram:

- Color1 - open - 0%
- Prisma1 - open - 0%
- Dim - open - 50%

No.	Attrib	Break	Coarse	Fine	Ultra	Default	Highlight	Stage	Snap	Invert	React to Master	MIB Fade	Profile	Mode	React to Dim
1	IRIS	1	1			50.00						Default			
2	COLOR1	1	2			0.00	0.00					Default			
3	PRISMA1	1	3			0.00	0.00					Default			
4	DIM	1	4			0.00	50.00				On	Default			
5	PAN	1	5	11		50.00						Default			
6	TILT	1	6	12		50.00						Default			
7	GOBO1	1	7			0.00						Default			
8	GOBO1_POS	1	8			0.00						Default			
9	GOBO2	1	9			0.00						Default			
10	RESET	1	10			0.00						Default			
New															

Właśnie stworzyliśmy najprostrzy GoldenScan4, z minimalną potrzebną ilością danych, aby sterować tym urządzeniem, więc teraz powinniśmy zamknąć edytor, podłączyć urządzenie do konsoli, zaadresować i przetestować, czy każda funkcja działa.

Jeśli nie mamy dostępu do urządzenia, możemy zaadresować urządzenie i patrzeć w arkuszu DMX, czy enkodery sterują właściwymi kanałami DMX.

3.5 Przewodnik Urządzenia

3.5.1. Okno Calibration do kalibracji pozycji urządzeń

Dla tego okna zapytania są trzy różne tryby: Absolute, Relative oraz Free. Tryby te zmieniają tylko sposób wprowadzania parametrów dla fizycznych punktów odniesienia A, B, C i D.

3.5.1.1. Przebieg kalibracji

1. Wyznacz i oznacz na rzeczywistej scenie cztery fizyczne punkty od A do D. Te cztery punkty muszą wyznaczać prostokąt.
2. Wpisz współrzędne punktów A-D zależnie od używanego trybu:
 - ➔ Tryb Absolute: Wybierz wszystkie urządzenia i wpisz współrzędne punktu A (X, Y, Z) i poprawne odległości do punktów B i D.
 - ➔ Tryb Relative: Wybierz wszystkie urządzenia i wpisz poprawne odległości między punktem A i prawą oraz przednią krawędzią sceny, oraz poprawną odległość do punktów B i D.
 - ➔ Tryb Free: Wybierz wszystkie urządzenia i wpisz poprawne współrzędne punktów A (X, Y, Z), B (X, Y, Z), C (X, Y, Z)
3. Wyceluj każde z urządzeń na pozycję A, używając atrybutów pan i tilt
4. Wybierz ponownie wszystkie urządzenia i wciśnij **Store**, a następnie przycisk ekranowy **A**. Pozycja dla aktualnej selekcji będzie zapisana dla punktu A.
5. Powtórz kroki 3 i 4 dla punktów B, C i D.
6. Ponownie wybierz wszystkie urządzenia i wciśnij przycisk ekranowy **Calibrate**. Teraz zostaną skalibrowane wszystkie fizyczne pozycje wszystkich wybranych urządzeń.

Uzupełnienie: Jest możliwe skalibrowanie każdego urządzenia jego własnym fizycznym prostokątem. Gwiazdka (*) oznacza że parametry prostokąta nie są jednakowe w aktualnej selekcji.

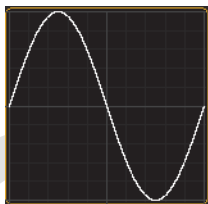
3.6 Przewodnik Efekty

W tym przewodniku będą przedstawione co można zrobić z użyciem efektów. W kolejnych etapach będą wyjaśnione podstawy funkcje efektów.

Teoria efektów

Przed podjęciem się programowania, należy przyjrzeć się teorii na której opierają się efekty.

Ruch efektu jest cykliczny. Używa on przebiegu z puli **Form** (ang. Kształt) do zmieniania wartości w czasie. Jest wiele dostępnych przebiegów i sposobów dokonywania zmian w kształcie przebiegu.



Kształtem z puli **Form** jest przykładowo przebieg sinusoidalny.

Przebieg **Form** dyktuje sposób zmiany wartości. W edytorach efektów mamy dwa sposoby opisanie rozmiaru efektu. Jeden z nich to para **Low/High** (Dół/Góra) a drugi to **Center/Size** (Środek/Rozmiar). W tym przewodniku zajmiemy się obydwojema sposobami.

Używając trybu **Low/High** mamy rozmiar efektu zdefiniowany od dolnej granicy kształtu efektu wartością **Low** do górnej granicy kształtu efektu wartością **High**. W drugim sposobie zmiana wartości **Center** przesunie cały przebieg, a wartość **Size** zmieni jego rozmiar symetrycznie względem środka przebiegu.

W cue i w programerze szybkość efektu jest kontrolowana przez parametr **Rate**. Określa on wtedy szybkość bezpośrednio. Efekt definiowany w puli efektów ma domyślną szybkość ogólną oraz parametry **Rate** dla poszczególnych linii. Wartość **Rate** jest wtedy mnożnikiem szybkości domyślnej:

- Efekt z szybkością 60 BPM i tempem 1 w linii efektu dokonuje pełnego przebiegu w ciągu 1 sekundy.
- Jeśli szybkość efektu zmienimy na 30 BPM to potrzebuje on 2 sekund na wykonanie jednego cyklu.
- Dla efektu z szybkością 60 BPM i Rate w linii efektu z wartością 2, linia efektu wykona jeden cykl w ciągu pół sekundy.

Jeśli potrzeba rozłożyć przebieg efektu aby urządzenia zaczynały przebieg w różnych punktach cyklu efektu, to należy użyć **Phase**. Parametr **Phase** jest określony jako liczba w zakresie od 0 do 360. Można to zinterpretować, wyobrazić sobie jako kąt w stopniach na kole reprezentującym przebieg efektu. Zasadniczo to tyle co potrzebujemy do zdefiniowania efektu.

Niektóre przebiegi wykorzystują również parametry **Width**, **Attack** oraz **Decay**.

'Width' określa na ile przebieg powinien objąć cały cykl efektu. **Width** o wartości 100% zapełnia kształtem cały cykl. Jeśli **Width** miałyby 50% to kształt jest ściśnięty do pierwszej połowy całego cyklu. **Attack** oraz **Decay** są używane do "przenikania" wartości w kształcie przebiegu który standardowo nie ma takiego przenikania (przykładowo **Random**, **PWM** (modulacja szerokością impulsu) oraz **Chase**).

3.6.1. Przygotowanie spektaklu do przewodnika

Przygotujemy nowy spektakl z urządzeniami użytecznymi dla tego przewodnika. Potrzebne będzie rozpoczęcie nowego pustego spektaklu bez potencjalnych pozostałości z wcześniejszych spektakli (ustawienia domyślne oraz ustawienia użytkownika).

W tym przewodniku nie będzie szczegółowych wyjaśnień czynności potrzebnych do przygotowania spektaklu, gdyż wychodzi to poza temat przewodnika, a potrzebna wiedza była przekazana w pierwszych dwóch przewodnikach.

Należy stworzyć nowy spektakl. Najlepiej nazwać go np. swoim imieniem i dopisać w nazwie 'przewodnik efekty'.

Umieść 10 urządzeń typu 'Mac 700 Profile Extended' firmy Martin.

Rozstaw je w jednej linii, pięć metrów nad podłogą, zwrócone w dół, rozstawione w odległościach co ok. 1 metr od siebie, symetrycznie względem środka układu. Trzeba je rozstawić tak aby pierwsza głowa była po prawej stronie sceny (czyli po lewej patrząc w stronę sceny z widowni), a ostatnia głowa była po lewej stronie sceny.

Stwórz okna pokazujące arkusz urządzeń (z włączonym paskiem **Layer Control**), pulę **Color** i pulę **Effect**. Przyda się również okno **Stage**.

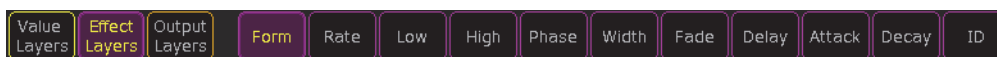
3.6.2. Tworzenie efektu z użyciem programera

W tej części przewodnika stworzymy efekt bezpośrednio w programerze i zapiszemy go. Na początek powinniśmy mieć spektakl stworzony specjalnie do tego przewodnika. Wcześniejszy opis wyjaśnia co potrzebujemy w spektaklu.

Do pracy z efektami w programerze będą potrzebne pewne elementy umożliwiające sterowanie ich zachowaniem.

W arkuszu urządzeń trzeba włączyć opcję **Layer Control**. Ujawnia ona pasek z przyciskami do przełączania programera między różnymi parametrami atrybutów. Przyciski są podzielone na grupy

warstw parametrów, a teraz interesuje nas grupa **Effect Layers**. Po wciśnięciu na fioletowym przycisku tej grupy pasek w oknie arkusza urządzeń powinien wyglądać następująco:



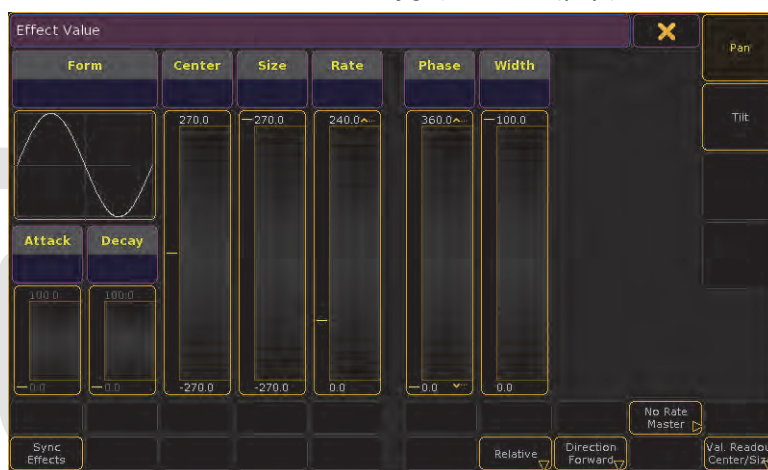
Te przyciski pozwalają wybierać parametry efektów, które sterujemy enkoderami.

Będziemy używać również przybornika dla enkoderów. Znajduje się on nad enkoderami, na ekranie 2. Po przełączeniu programera na warstwę efektów wygląda on następująco:



Używa się go do wybierania aktualnie regulowanego atrybutu oraz jego parametru i nadawania wartości parametrom atrybutów.

W przyborniku enkoderów widać również przycisk **Special Dialog**. Wciśnięcie go w tej sytuacji otwiera (lub zamyka) edytor efektu na Ekranie 1. Może on wyglądać następująco:



Tutaj można pracować nad efektami w bardziej dynamiczny sposób. Skorzystamy z tego edytora.

Budowanie efektu

Zbudujemy efekt który porusza urządzeniami w kształcie koła. Efekt wygląda jak ósemka przy głowie skierowanej w dół, ale przy stosownym wychyleniu od pionu efekt staje się kółkiem.

Będzie to ładny powolny ruch.

Wybierz wszystkie swoje urządzenia dowolnym sposobem. Najsprawniej będzie użyć klawiatury (**Fixture Thru Please**). W przypadku tego przewodnika ważne jest wykonanie właściwej kolejności selekcji, zaczynając od urządzenia 1 a kończąc na 10.

W pasku wyboru warstw parametrów efektu wybieramy **Form**, a w przyborniku enkoderów włączamy **Position**. Teraz otwieramy edytor wciskając **Special Dialog**.

Z prawej strony edytora widzimy przyciski **Pan** oraz **Tilt**. Mogą przybierać stan włączony lub wyłączony. Przy stanie włączonym mają żółty kolor tekstu oraz ciemno żółty kolor tła.

Dodamy teraz wartości do atrybutów Pan oraz Tilt. Wybierzmy zatem obydwie.

Następnie wciśniemy na polu z opisem **Rate**:

Otworzy to kalkulator. Tutaj możemy wpisać pożądane tempo efektu. Można również wybrać jedną z predefiniowanych wartości. Stworzymy tym razem efekt mający cykl trwający 4 sekundy. Wybieramy zatem **15 BPM** (15 cykli na minutę).

Potrzebne będzie również równomierne rozłożenie między urządzenia fazy cyklu efektu. Oznacza to że urządzenia będą wykonywały jednakowy ruch, ale każde będzie na innym etapie wykonywania tego ruchu.

Wciśnij teraz polu z opisem **Phase**. To ponownie otworzy kalkulator. Tutaj wybierzmy opcję **0 THRU 360**. Nastąpi sprawdzenie ilości urządzeń oraz równomierne ustawienie wartości.

W dolnej części edytora widać różne przyciski. Znajdujący się w dolnym prawym rogu powinien mieć opis **Val. Readout Center/Size**. Jeśli nie, to wciśnij go aby zmienił swój stan.

Inny przycisk na który teraz zwrócimy uwagę również znajduje się w dolnym rzędzie (czwarty od prawej). Może mieć stan **Relative** lub **Absolute**. Potrzebujemy aby miał teraz stan **Relative**.

Relative odnosi się do sposobu w jaki są nanoszone wartości. Ten klawisz przełącza się między dwoma trybami - **Absolute** oraz **Relative**. Przy stanie **Absolute** wartości z efektu są używane jako bezpośrednie, bezwzględne wartości. Efekt będzie używał wyłącznie tych wartości. Jeśli zmienimy ustawienie na **Relative**, to efekt będzie używał wartości głównych jako punktu odniesienia dla wartości z efektu.

Przykładowo jeśli atrybut **Dim** ma wartość **Low** równą 10 a wartość **High** równą 50 a efekt tryb **Absolute**, to efekt będzie przebiegał od wartości 10% do 50% niezależnie od bieżącej wartości podstawowej atrybutu **Dim**. Jeśli efekt będzie w trybie **Relative**, to przebieg od 10% do 50% użyje wartości bazowej jako punktu odniesienia. Gdyby w takiej sytuacji wartość atrybutu **Dim** wynosiła 25%, to przebieg efektu z wartościami od 10% do 50% da w wyniku efekt zmieniający wartości od 35% do 75%.

Mamy jeszcze jedną wartość która jest wspólna dla **Pan** oraz **Tilt**. Wciśnij opcję **Center** i wybierz wartość **Center** w kalkulatorze.

Teraz potrzebujemy wykonać zmiany tylko dla parametru atrybutu **Pan**. Wciskamy zatem przycisk **Tilt** z prawej strony edytora aby go wyłączyć z zaznaczenia. Upewnij się że masz wybrany wyłącznie atrybut **Pan**.

Wciśnij teraz w edytorze na opcji **Form**. W oknie zapytania wybierz przebieg **Circle**. W kolejnym małym oknie zapytania wybierz drugą linię z nazwą **18.2 Circle**.

Zmienimy wartość rozmiaru efektu. Wciśnij na polu **Size**. Zmień wartość na **60**.

Teraz wykonamy podobne operacje na atrybucie **Tilt**. Należy się upewnić że wybrany będzie tylko przycisk atrybutu **Tilt**.

Wciśnij ponownie **Form**. Teraz w oknie zapytania wybierz przebieg **Circle**, ale w następnym małym oknie zapytania wybieramy górną linię, czyli **18.1 Circle**. Następnie zmieniamy rozmiar (**Size**) na **40**.

Teraz urządzenia się poruszają. Aby móc zobaczyć to w oknie **Stage**, potrzebujemy zaświecić te urządzenia. Zrób to wciskając **At At**. Ta wartość dimmera nie będzie zapisywana przy zapisie efektu.

Teraz widać jak wszystkie światła poruszają się.

Zasadniczo to wszystko co potrzebujemy teraz do naszego efektu. Zatem zapiszmy to co zbudowaliśmy. W linii komend wpisz:

[Channel]> Store Effect 1 "Efekt ruchu"

i zatwierdź wciskając **Please**.

Teraz sprawdźmy czy to zadziałało.

Wyczyść programer, dwukrotnie wciśnij na pierwszym przycisku z puli efektów i włącz urządzenia (**At At**). Teraz wszystko powinno się ruszać tak jak poprzednio.

3.6.3. Tworzenie szablonu efektu w edytorze efektu

Tym razem użyjemy edytora efektu i stworzymy efekt o charakterze wzorca-szablonu.

Taki wzorzec (efekt uniwersalny) nie ma przypisanych urządzeń i służy jako szablon do szybkiego generowania efektu na wybranych urządzeniach.

W puli efektów taki rodzaj efektu jest oznaczony w puli literą **T (Template)**, czyli "szablon".

Efekt jaki teraz zrobimy to losowy przebieg na dimmerze ze skokami na 100% i przenikaniem do 0%.

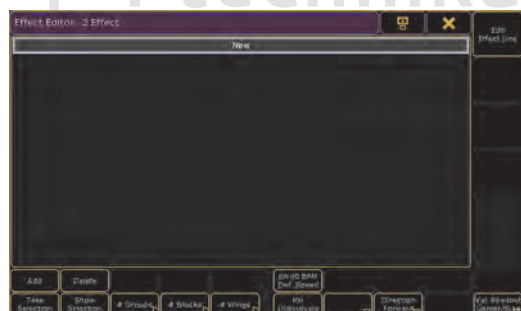
Okno edytora efektu

Upewnijmy się że programer jest pusty. Wciśnijmy i przytrzymajmy **Clear** na dłużej jak 3 sekundy.

Teraz wciśnij **Edit** a następnie drugi przycisk w puli efektów. Pokazuje się wtedy okno edytora efektów. W tej chwili będzie on pusty.

Aby zrobić efekt trzeba dodać linię efektu z atrybutem **Dim**.

Wciśnij przycisk **Add**, następnie **+** obok **Dimmer**, potem kolejne **+** przy kolejnym **Dimmer**, a następnie wybierz **Dim**.



Otrzymujemy potrzebną nam linię efektu:

Można edytować poszczególne wartości w tym miejscu, ale jeszcze łatwiej będzie użyć edytora otwieranego przyciśnięciem na **Edit Effect Line** z prawej strony okna.

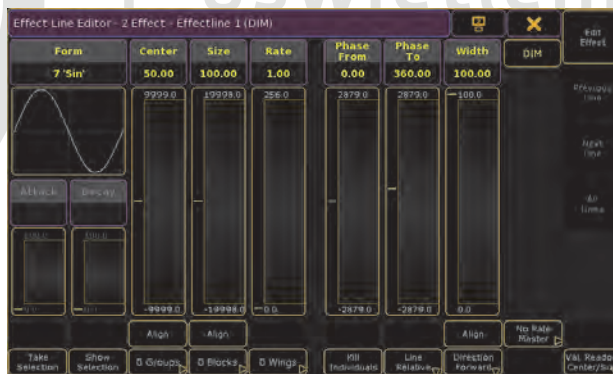


Powinien nam się pokazać wtedy edytor linii efektu:

Edytor wygląda bardzo podobnie jak w pierwszej części przewodnika efektów.

Teraz zrobimy trochę zmian w efekcie. W parametrze **Form** zmienimy kształt efektu na **PWM**.

Standardowe tempo jest trochę za wysokie. Tym razem jest ono wyświetlane nie jako wartość bezwzględna, lecz jako mnożnik standardowego tempa. Oznacza to że wartość 1 przy standardowej szybkości 60 BPM efekt będzie miał tempo 60 BPM, czyli cykl efektu będzie zajmował 1 sekundę. Zmienimy to na 2 sekundy na jeden cykl, zatem ustawmy współczynnik **Rate** na **0.50**.



Jako że chcemy aby efekt zmieniał wartość w zakresie od 0% do 100%, to zrobimy z tych wielkości nasze dwie wartości bezwzględne. Standardowo efekt jest typu **Relative** używający wskazań **Center** oraz **Size**. Potrzebujemy to zmienić. Wykonuje się to klawiszami/przyciskami w dolnej części edytora efektu. Znajdziemy tu przycisk oznaczony jako **Line Relative** lub **Line Absolute**. Przycisk ma być ustawiony w stan **Line Absolute**. Przycisk w prawym dolnym rogu ma opis **Val.Readout Center/Size** lub **Val.Readout Low/High**. Ten przycisk powinien być ustawiony w stan **Val.Readout Low/High**.

Teraz możemy się upewnić że wartość **Low** będzie wynosić **0**, a wartość **High** będzie wynosić **100**.

Aby urządzenia nie zachowywały się identycznie, chcemy równomiernie rozproszyć wartości na urządzenia. Aby tego dokonać należy ustawić **Phase From** na **0** a **Phase To** na **360**.

Domyślna szerokość 'Width' przestawiła się w naszym przypadku na 50%, ale chcemy w całym efekcie więcej ciemnego jak jasnego. Przeszawienie suwaka 'Width' w dół do ok. 15% da nam pożądany wygląd. Teraz trzeba dodać wygaszanie w efekcie. Zrobimy je ustawiając **Decay** na **100**.

To tyle! Właśnie stworzyliśmy wzorec efektu używając okna edytora efektu. W tym przypadku pracowaliśmy poprzez bezpośrednie otworenie do edycji (pustego) efektu z puli efektów, to wszystkie dokonane zmiany zostały na bieżąco zapamiętane w efekcie.

Można zamknąć okno edytora. Dobrze jest nadać nazwę efektowi. Wciśnij **Assign Assign** (dwukrotny **Assign** daje funkcję **Label**) a następnie wciśnij drugi przycisk z puli efektów (efekt który właśnie edytowaliśmy). Nazwij go **Effekt Dimmera**.

Teraz możemy go przetestować. Efekt tego typu nie ma wpisanych urządzeń, więc wybierzmy wszystkie urządzenia i wciśnijmy przycisk efektu. Efekt powinien teraz być odtwarzany na wybranych urządzeniach.



3.6.4. Tworzenie efektu z użyciem presetów

W tej części stworzymy nowy efekt kolorów z użyciem presetów. Przed podjęciem się zadań z tej części przewodnika zaleca się wykonanie ćwiczeń z poprzednich części przewodnika efektów.

Przygotowania wstępne

Przed podjęciem się wykonania efektu z presetów potrzebujemy stworzyć dwa różne presety kolorów z użyciem atrybutów CMY. To bardzo ważne aby stworzyć presety w puli **Color** a nie w puli **All**.

Stworzymy przykładowe presety z kolorem pomarańczowym i nazwijmy **Pomarańczowy**, oraz z kolorem niebieskim, który nazwijmy **Niebieski**.

Tworzenie efektu

Przerabialiśmy już poszczególne etapy i nadawanie wartości parametrom efektów. Nowością w tym przypadku będzie to, że zamiast liczbowych wartości dla parametrów **Low / High** lub **Center / Size** użyjemy odniesień do presetów.

Oznacza to że do zmiany kolorów nie będzie potrzeba zmian w efekcie - wystarczy zwykła zmiana w presetach, a z presetami postępujemy dokładnie tak jak dotychczas.

Należy się upewnić że programer jest pusty (wciśnij i przytrzymaj **Clear** na dłużej jak 3 sekundy).

Wybierz wszystkie urządzenia, następnie wybierz w programerze grupę warstw efektu, a następnie warstwę **Low**. Teraz można wcisnąć pierwszy preset koloru (**Pomarańczowy**). Następnie wybierz warstwę **High** a potem drugi preset koloru (**Niebieski**)

Teraz wszystkie urządzenia mają efekt odtwarzany jednolicie w fazie. Chcemy jednak aby przebieg efektu był rozłożony między urządzeniami.

Wybieramy warstwę **Phase**, preset typu **Color** oraz funkcje **MixColor**.

Teraz klikamy pierwszym enkoderem pod atrybutem **CM1**. W kalkulatorze wybieramy **0.0 THRU 360.0**. To samo robimy dla **CM2** oraz **CM3**.

Teraz przyciskamy **Store** a następnie trzeci przycisk puli efektów. Nadajmy mu również nazwę **Efekt koloru**.

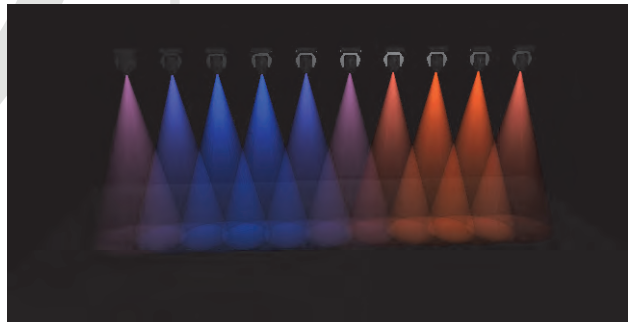
To wszystko. Teraz przetestuj swój efekt.

Wyczyść programer a następnie wciśnij dwukrotnie na efekcie i włącz światła (np. **At At**).

Uzyskany efekt powinien przypominać coś takiego:

Powyższy obrazek wyświetla przykładowy rezultat wyświetlany przez grandMA 3D. Widać fioletowe przejście między niebieskim i pomarańczowym kolorem, ale wynika to z przenikania między dwoma kolorami.

Wybierając inny kształt możemy wpływać na sposób przenikania albo zrobić skoki między wartościami.



Jeśli teraz dokonamy zmian w użytych presetach, to efekt będzie używał zmienionych kolorów.

3.6.5. Używanie efektów w cue

W tej części przyjrzymy się bliżej używaniu efektów w pamięciach cue.

Jeśli nie przerobiliśmy poprzednich części przewodnika, nalegamy aby to zrobić.

W tej części użyjemy efektu na kolorze, z kolorów niebieskiego i pomarańczowego, który właśnie stworzyliśmy w poprzedniej części.

Niewiele jest do programowania w tej części, ale wiele do nauczenia się.

3.6.5.1. Uruchamianie i zatrzymanie efektu w cue

Spróbujmy zrobić trochę pamięci cue.

Wybierzmy wszystkie światła i włączmy je na czerwony kolor (nie używając któregośkolwiek z presetów użytych w efekcie numer 3).

Zapiszcie to jako cue 1 w executorze.

Wyczyśćcie programer i włączcie cue1.

Teraz chcemy użyć naszego pomarańczowo/niebieskiego efektu koloru. Zatem wciśnijcie go dwukrotnie, aby wybrać urządzenia i zaaplikować efekt.

W tym momencie mogą nastąpić dwie rzeczy.

Jeśli w istocie widzimy kolory pomarańczowy/niebieski, to znaczy że nie postępowaliśmy dokładnie tak jak było to opisane. W porządku, kontynuujcie czytanie i omówimy co dalej.

Jeśli czynności były dokładnie przestrzegane, to zobaczymy coś w stylu sinusoidalnego efektu na dimmerze.

Gdy teraz ten efekt działa, zapiszmy nową cue (2) z czasem przenikania 3 sekund. Wyczyśćmy nasz programer. Powinniśmy być z powrotem w cue 1.

Przyczyną dla której efekt mógł nie wyglądać dokładnie jak pomarańczowo/niebieski efekt jaki wcześniej stworzyliśmy, jest tryb (**Mode**) efektu. Stworzyliśmy efekt względny (**Relative**). To dodaje wartości efektu do wartości występujących w poprzedniej cue. Zatem dodanie pomarańczowo/niebieskiego efektu na kolor czerwony daje czerwono/czarną kompozycję. Musimy przekształcić efekt. Wciśnij **Edit** a następnie na trzecim efekcie - to otworzy edytor efektu.

Potrzebujemy zmienić tryb dla każdej linii z **Relative (Rel)** na **Absolute (Abs)**. Wybierz wszystkie linie przyciskając na górnej linii, przeciągając do dolnej linii i zwalniając przyciśnięcie. Można to zrobić na dowolnej kolumnie. Teraz przyciskamy na dole okna, w miejscu gdzie jest napisane **Line Relative**, aż opis zmieni się na **Line Absolute**. Teraz każda linia w kolumnie **Mode** powinna mieć opis **Abs**.

Zamknijcie edytor efektu i wciśnijcie **Go**. Teraz powinniśmy mieć ładne przenikanie z czerwonego koloru na efekt koloru, w czasie 3 sekund.

To ładnie, ale spróbujmy zrobić cue 3, gdzie wracamy do identycznego stanu jak w cue 1.

Do zatrzymania efektu w cue, potrzebujemy "zdusić" efekt.

Przytrzymując klawisz **MA** wciskamy **At**. Daje to nam w linii komend słowo kluczowe **Stomp**. Następnie wciskamy razem **MA** i **4**. Teraz nasze urządzenia powinny być białe!

Przeanalizujmy co nastąpiło. Klawisze **MA** z **At** dały słowo kluczowe **Stomp**, używane do wyłączenia efektów. Potem przycisnęliśmy razem **MA** i **4**. To wybrało preset typu **Color**. Zatem to co zrobiliśmy, to wyłączenie efektu z presetu typu kolor.

"W porządku, ale dlaczego urządzenia świecą na białą a nie czerwono?", zapytacie. Jest tak dlatego że jest to efekt typu **Absolute**, czyli ma wartości bezwzględne zastępujące wartości główne. Gdy wprowadzamy do programera wartość **Stomp** na efekt typu **Absolute**, to wprowadza to wartości domyślne (w tym przypadku daje to kolor biały).

Teraz zapiszmy cue 3 z czasem przenikania 3 sekundy. Wyczyśćmy programer. Teraz powinniśmy widzieć odtwarzanie cue 2 z uruchomionym efektem.

Wciśnijcie **Go**.

Teraz powinno nastąpić ładne przenikanie z efektu, z powrotem do śledzonych wartości koloru czerwonego z cue.

Oto przykład jak urządzenia mogą otrzymywać wartości z różnych warstw (warstwy wartości i warstwy efektu). Spójrzmy na arkusz śledzenia:

Numbe	Na	1 Dim	1 CM1	1 CM2	1 CM3	Numbe	1 Dim	1 CM1	1 CM2	1 CM3	Numbe	1 Dim	1 CM1	1 CM2	1 CM3
1	Ci	open	0	100		1					1				
2	Cu	open	0	100		2		A 8 'Sin'			2			3 Color Effect	
3	Cu	open	0	100		3		R 1 'Stomp'			3				

Powyższy obrazek pokazuje trzy różne warstwy, ale to ta sama sekwencja i jej wartości dla urządzenia numer 1.

Arkusz śledzenia z lewej to warstwa **Values**. Widzimy tutaj że urządzenie dostaje wartość dla dimmera i kolor (czerwony) w cue 1. Wartości te są śledzone w cue 2 i 3.

Arkusz śledzenia z prawej, to warstwa **EffectID**. Tutaj widać że kolory urządzenia odnoszą się do efektu (numeru 3 nazwanego "Color Effect"). Ważne jest to, że nie dostajemy wartości z efektu do cue, lecz wywołujemy efekt (jako preset) nazwany "Color Effect". Jeśli pamiętacie, to zapisywaliśmy cue 2 z efektem typu **Relative**, a następnie zmodyfikowaliśmy sam efekt na typ **Absolute**, ale nie robiliśmy zmiany w samej cue 2 - nie było to potrzebne.

Środkowy arkusz wyświetla warstwę **Form**. Widzimy że atrybuty kolorów w cue 2 używają kształtu **Sin**. Należy zauważyć tu dwie rzeczy.

1. Kolor tekstu jest ciemniejszy od tekstu w cue 3. Wynika to z tego, że wartości nie są tam zapisane w ten sposób - jest to wartość pochodząca z efektu "Color Effect". Tutaj tylko widzimy docelowo użytą właściwość/wartość.
2. Przed numerem i nazwą kształtu widać literę **A**. Informuje nas ona że jest to wartość bezwzględna (**Absolute**).

W cue 3 zapisałiśmy przebieg **Stomp** jako wartość względną (mamy **R** przed numerem i nazwą przebiegu). To wraca do koloru (czerwonego) śledzonego z warstwy wartości **Value**. W istocie "gasimy" warstwę efektową **Form**.

Warto też zauważyć jak barwne paski w arkuszu śledzenia pomagają nam widzieć, gdzie kolory otrzymały swoje wartości.

3.6.5.2. Nowa sekwencja z efektem typu 'Relative'

Spróbujmy zrobić nową sekwencję, gdzie użyjemy względnego efektu pozycji, jaki zrobiliśmy wcześniej w przewodniku (efekt ruchu).

Potrzebujemy w tej części trzech presetów pozycji. Stwórzmy jeden ze wszystkimi urządzeniami w ich pozycjach domyślnych (**Home**); jeden ze wszystkimi skierowanymi na lewą stronę sceny (**StageLeft**) i jeden ze wszystkimi skierowanymi w prawą stronę sceny (**StageRight**).

Stwórzmy nową sekwencję z cue 1, która włącza wszystkie urządzenia i używa pozycji **StageLeft**. Wyczyśćmy programer i włączmy cue 1.

Teraz dwa razy wciśniemy w puli efektów na efekcie ruchu (pierwsze wciśnięcie wybiera urządzenia, a kolejne nadaje im wartości z efektu). Zapisz ten stan jako cue 2 z czasem przenikania 3 sekund. Wyczyść programer i uruchom cue.

To co powinniśmy zaobserwować, to przenikanie efektu rozmiarem kółka. Wszystkie urządzenia powinny obracać dookoła kierunku z pozycji **StageLeft**. Jest to ruch (wartości **Center/Size**) wokół pozycji z warstwy **Value (StageLeft)**.

Teraz dwukrotnie wciśniemy preset pozycji **StageRight**. Zapiszmy to jako cue 3 z czasem przenikania 3 sekund. Wyczyśćmy programer i włączmy cue.

Powinniśmy zobaczyć że urządzenia kontynuują efekt kółka, ale zmieniają pozycję, aby efekt kółka obracał się wokół kierunku pozycji **StageRight**.

Następnie wciśniemy razem **MA** z **At**, a potem na presece **Home**. Zapiszmy to jako cue 4 z czasem przenikania 3. Wyczyśćmy programer i włączmy cue.

To co powinniśmy zobaczyć to urządzenia wychodzące z efektu kółka (bo użyliśmy **Stomp**) i przestawiające się na pozycję **Home** (bo użyliśmy **Stomp** razem z presetem **Home**).

Spójrzmy na arkusze śledzenia:

Te same arkusze wyświetlają te same warstwy co wcześniejsza ilustracja.

Pomówmy zatem o tym co się dzieje w pamięciach cue:

Cue 1 : W warstwie **Value** widzimy że urządzenia otrzymują dane pozycji z presetu, oraz są włączone na maksimum (nazwane **open**).

Cue 2 : Dimmer i preset pozycji są śledzone. W warstwie **Effect ID** widzimy, że pozycje dostają efekt o nazwie **Move Effect**. W warstwie **Form** widzimy że jest to efekt względny (**Relative**), co jest oznaczone **R** przed jego numerem i nazwą.

Cue 3 : W tej cue widzimy że pozycja w warstwie **Value** jest zmieniona na inny preset. Efekt jest śledzony, zatem ruch kołowy jest kontynuowany.

Cue 4 : W tej cue widzimy, że urządzenia otrzymują nową pozycję (**Home**) w warstwie **Value**. W warstwie efektowej **Form** widzimy że efekt jest zatrzymany z użyciem **Stomp** wprowadzonym do warstwy **Form**.

Ponownie sugerujemy przyjrzenie się kolorowym paskom w arkuszu śledzenia. W istocie to one opowiadają całą historię.

3.6.5.3. Uwagi o używaniu szybkości w efektach

Sterowanie szybkością szybko może stać się skomplikowane. Ważne jest aby wiedzieć że wiele czynników może wpływać na szybkość twoich efektów.

Jeśli nie macie żadnych zamiarów zmieniania swojego efektu masterami szybkości lub tempa, wystarczy użyć kolumny szybkości w edytorze efektu, aby zmienić szybkość.

Jeśli jednak chcecie użyć efektu razem z regulacją masterami, trzeba wiedzieć kilka rzeczy.

Domyślna szybkość dla efektu to 60 BPM = 1 Hz. Wszystkie nowe mastery szybkości również używają jej jako domyślnej.

Jeśli potrzebujesz użyć mastera szybkości, sugerujemy zmianę szybkości efektu na 60 BPM. Tym sposobem efekt będzie odtwarzany z szybkości wyświetlaną na masterze.

Master szybkości (speed) jest mnożnikiem z wartością bazową 60 BPM. Najlepszy sposób aby wiedzieć co się dzieje, jest następujący.

Stwórzcie mastera szybkości 1 (**Speed Master 1**) na executorze 6.

Edytujcie efekt ruchu. Zmieńcie szybkość zarówno na pan i tilt na 60 BPM, a w kolumnie **Speed Group** wybierzcie **Speed 1**.

Teraz uruchomcie cue numer 2 w ostatnio zrobionej przez nas sekwencji.

Spójrzcie na arkusz urządzeń, w warstwę efektową **Speed**. Efekt powinien podawać 60 BPM.

Poruszając suwakiem szybkości w górę lub dół, powinniśmy też zmieniać szybkość efektu.

Zresetuj mastera szybkości na 60 BPM wpisując do linii komend następujące polecenie

```
[Channel]> Fader 6 At 26.65
```

Edytujcie efekt aby miał 30 BPM w kolumnie szybkości.

Zauważcie że master grupy szybkości nadal podaje 60 BPM, ale w arkuszu urządzeń widzimy docelową szybkość 30 BPM.

Jeśli teraz przestawimy mastera grupy szybkości na 120 BPM (**Fader 5 At 53.3**), to wynikowa szybkość będzie 60 BPM.

Przesuwając mastera grupy szybkości w górę lub dół przy otwartym edytorze efektu, możemy widzieć zmiany wartości w kolumnie szybkości.

Gdy efekt używa mastera grupy szybkości, to master szybkości executora w sekwencji nie ma wpływu na szybkość. Jeśli nie przypisano jakiegokolwiek mastera grupy szybkości, to master szybkości executora zmienia szybkość, z tą różnicą, że nie zmienia szybkości w edytorze efektu.

Podsumowując: Jest mnóstwo sposobów na zmianę szybkości używanej w efektach. Wszystkie one są dopasowane do różnych stylów pracy z konsolą. Nie ma dobrego i złego sposobu. Po prostu róbcie to w jak najprostszym sposobie i pamiętajcie, że warstwa szybkości efektu w arkuszu urządzeń wyświetla wynikową szybkość. Warstwa grupy szybkości efektu pomaga zidentyfikować wszelkie mastery grup szybkości.

3.6.6. Edytowanie efektów z użyciem linii komend

Teraz wykonamy zmianę tempa efektu koloru używając linii komend.

Czynności wstępne

Zakłada się że wykonane zostały poprzednie etapy przewodnika.

Będzie potrzebne również okno **Command Line** aby było widać co się wykonuje.

Nowe komendy dla tego przewodnika to **List** oraz **CD**.

List jest używana do wyświetlania danych spektaklu. **CD** to skrót od 'Change Directory', która jest używana do nawigacji w podfolderach danych konsoly.

Każdy wpis w linii komend w tej części jest kończony wciśnięciem **Please** aby wykonać komendę.

Wykonywanie zmian

Potrzebujemy najpierw dostać się do efektów. Pomożemy sobie komendą **List**

```
[Channel]> List
```

Wyświetli nam się lista wszystkich elementów konsoly. Odszukaj element nazywający się **Effect**. Ma on numer 18. Wiedząc to możemy przejść do efektów:

```
[Channel]> cd 18
```

Teraz powinniśmy ponownie użyć **List** aby zobaczyć dostępne opcje:

```
Effects> List
```

Wyświetli to tylko jedną opcję. Wszystkie efekty są zorganizowane w globalną pulę efektów. To jedyna pula efektów, więc ma numer 1. Wejdźmy w nią:

```
Effects> cd 1
```

Sprawdźmy jakie mamy nowe opcje:

```
Effects/1 'Global'> list
```

Otrzymujemy teraz listę posiadanych trzech efektów. Numery w nawiasach oznaczają ilość linii używanych w każdym efekcie:

```
Effect 1 : Efekt ruchu (2)
```

```
Effect 2 : Efekt dimmera (1)
```

```
Effect 2 : Efekt koloru (3)
```

Mamy zamiar zmienić tempo efektu koloru. Przechodzimy zatem do trzeciego efektu:

```
Effects/1 'Global'> cd 3
```

Kolejna komenda **List** ujawnia jeszcze więcej:

```
Effects/1 'Global'/3 'Efekt koloru'> list
```

To co teraz widzimy to wszystkie linie w efekcie (w każdym rzędzie) i wszystkie elementy w liniach (kolumny). Te z zielonymi nagłówkami (jak **Rate**) mogą być zmienione. Te czerwone nie mogą być zmienione. W razie czego trzeba je kasować i zapisać ponownie.

Zmieńmy teraz parametr **Rate** w pierwszej linii:

```
Effects/1 'Global'/3 'Efekt koloru'> assign 1 /rate=1.5
```

Można zrobić kolejne **List** aby sprawdzić że tempo zostało zmienione. Teraz zmieńmy w pozostałych dwóch liniach:

```
Effects/1 'Global'/3 'Efekt koloru'> assign 2+3 /rate=1.5
```

To tyle. Teraz wszystkie trzy linie mają wpisane tempo 1.5 Hz.

Wróćmy do głównego katalogu konsoli wpisując w linii komend `cd /`.

3.6.7. Modyfikowanie efektu używając makra

Stworzymy makro które zapyta o pożądane tempo i wprowadzi je do naszego efektu koloru.

Ważne jest aby dokładnie były wykonane wszystkie wcześniejsze czynności w poprzednich częściach przewodnika efektów. Jeśli nie zostało to zrobione, to zaleca się wykonanie ich.

Do zrozumienia tej części potrzebna jest również wiedza przekazana w przewodniku o makrach.

Stworzenie makra zmieniającego tempo

Zakładamy że jest już dostępne okno puli makr pozostałe po przewodniku o makrach.

Wciśnij **Edit** a następnie wolny przycisk makra (na przykład drugi).

Wciśnij **Add** (klawisz **X1**). Stworzymy zmienną o nazwie **NoweTempo**. Ta zmienna będzie zawierała nową wartość tempa. Pierwszą rzeczą jaką makro powinno zrobić, to zapytać nas o nowe tempo i zapisać to w zmiennej.

W komórce **Text** makra wpisujemy:

```
SetVar $NoweTempo=("Jakie chcesz tempo?")
```

Dodaj nową linię do swojego makra. Teraz będziemy przechodzić do efektu. Uczyliśmy się jak to robić w poprzednim etapie przewodnika. W linii makro wpisujemy:

```
cd 18.1.3
```

To skieruje bezpośrednio do danych efektu koloru. Teraz możemy użyć zmiennej do przypisania liniom nowej wartości tempa. Dodaj do makra nową linię i wpisz do niej to:

```
assign 1 t 3 /rate=$NoweTempo
```

Teraz potrzebujemy tylko wrócić do głównego katalogu danych. Dodaj kolejną linię do makra i wpisz w niej:

cd /

Makro jest ukończone. Powinno wyglądać następująco:

Można zamknąć edytor, oraz nadać nową nazwę dla makra, np. **Nowe tempo koloru**.

To tyle. Można uruchomić efekt a następnie przetestować nasze nowe makro.



Text	Time
SetVar #NoweTempo= ("Jakie chcesz tempo?")	FOLLOW
ChangeDest 18.1.3	FOLLOW
Assign 1 Thru 3 /rate=#NoweTempo	FOLLOW
ChangeDest /	FOLLOW
New	

3.6.8. Różne sposoby na używanie efektów

Efekty mogą być używane i sterowane na wiele sposobów. Przedstawimy kilka najbardziej typowych. Ta część przewodnika nie jest typowym przewodnikiem, ale posłuży jako przydatne wyjaśnienie.

Pula efektów

Na początek przyjrzyjmy się w jaki sposób działa sama pula efektów.

Pula ma trzy tryby pracy:

- **Normal Call** (kolor jest definiowany w opcjach):
Jeśli programer jest pusty i wciśnie się przycisk z puli jeden raz, to nastąpi selekcja wszystkich urządzeń które mogą używać tego efektu. Drugie przyciśnięcie uruchomi efekt w programerze.
- **Fast Call** (przyciski mają ciemno czerwony kolor):
Ponownie dla pustego programera. Jedno przyciśnięcie przycisku z puli natychmiastowo uruchomi efekt dla wszystkich możliwych urządzeń. Tym razem efekt również aktywuje się w programerze.
- **Pool Playback** (przyciski mają fioletowy kolor):
Teraz można wcisnąć przycisk z puli a efekt zostanie uruchomiony wewnątrz puli tak jak by został uruchomiony na executorze.

Przyjrzyjmy się teraz różnym sposobom odtwarzania efektów.

W programerze

Można uruchomić efekt bezpośrednio w programerze. Przydaje się to do jednorazowych potrzeb lub wszelkich sytuacji gdzie mamy swobodę na improwizację.

Można tworzyć efekt bezpośrednio lub użyć puli efektów (w trybach **Normal Call** lub **Fast Call**) do użycia gotowych efektów w programerze.

Bezpośrednie zapisanie w pamięci cue

W grandMA serii 1 można było użyć modulatorów do stworzenia efektów bezpośrednio w cue. Tym razem jest inaczej.

Gdy w przewodniku tworzyliśmy efekt w programerze to zapisaliśmy go pod przyciskiem puli efektów, ale mogliśmy go zapisać bezpośrednio w cue, lub zaktualizować aktywną cue.

Wartości wtedy by przenikały z użyciem czasów przenikania w cue. Można również zmieniać wartości parametrów efektów z cue do cue, oraz nadawać efektom własne czasy.

Presety efektów użyte w cue

Efekty zapisane w puli efektów pracują jako "presety" efektów. Można wywołać te efekty i zapisać je w cue. Jeśli potem zmodyfikuje się użyte efekty, to ich zmiana będzie odwzorowana w cue.

Na executorach

Można przypisać efekt do executora. Po prostu wciśnij **Assign Effect 1** a następnie klawisz executora.

Dostępne są trzy specjalne opcje dla executora z efektem: **Off On Overwritten**, **Speed < mnożnik >** oraz **Speed < grupa >**. Można je zmienić otwierając menu opcji wciskając **Assign** a następnie przycisk executora i wybierając **Options** (lub **U2**) po prawej stronie okna opcji executora.

Aktywna opcja **Off On Overwritten** wyłączy executor (czyli efekt w tym przypadku), jeśli w całości zostanie on zastąpiony nowymi wartościami innego pochodzenia.

Speed <mnożnik> (standardowo **Speed Normal**) dotyczy dodatkowego współczynnika tempa całego odtwarzanego tu efektu. Zmieniając to ustawienie np. na **Mul 2** przyśpieszamy efekt razy 2, a zmieniając na **Div 4** spowalniamy efekt czterokrotnie. Zmianie tej opcji przydaje się przy łączeniu różnych efektów w grupy szybkości.

Speed <grupa> (standardowo **Speed Individual**) oznacza że odtwarzany tu efekt posiada własne niezależne ustawienie szybkości. Zmieniając to ustawienie na jeden z dostępnych speedmasterów możemy przypisać dany efekt do danej grupy szybkości, co umożliwi synchroniczne sterowanie szybkością wielu efektów jednym regulatorem.

Spróbujmy na próbę zmienić to ustawienie na **Speed Master 1**, a sąsiedni executor przestawić na tryb **Special Master** i wybrać regulator **Speed 1** (**Assign**, przycisk executora, **Function** (lub **U1**), **Special Master** (lub **X9**), **Speed 1** w drzewie funkcji). Teraz efekt uruchomiony na executorze podlega regulacji szybkością grupy z innego executora.

Uruchamianie efektu w puli efektów

Przyciskając **Go+** a potem wybierając przycisk puli efektów wykonamy uruchomienie efektu bezpośrednio w samej puli efektu. Można osiągnąć to samo gdy pula jest w trybie **Pool Playback**. Wtedy wystarcza samo wciśnięcie przycisku puli.

Aby zmieniać opcje efektu w puli w trybie **Pool Playback** wciśnij **Assign** a potem przycisk efektu w puli (działa tylko w trybie **Pool Playback**). Otwiera to okno w którym możemy zmienić potrzebne nam opcje. Efekty odtwarzane z executorów oraz z puli mają wyższe priorytety od efektów odtwarzanych w sekwencjach.

Podsumowanie

Można podejrzeć wszystkie uruchomione efekty wciskając i przytrzymując klawisz **Effect** (lub oddzielnie stworzyć okno **Running Effects**). Otrzymujemy wtedy zestawienie wszystkich uruchomionych efektów oraz możliwość ich wyłączenia.

Generator efektów w grandMA2 wprowadził duże zmiany. Możliwość bezpośredniego użycia presetów wprost w efekcie to wielka zaleta. Przechodząc z grandMA serii 1 zauważycie zniknięcie modulatorów. Jednakże nowe zmiany w generowaniu efektów pozwalają uzyskać te same rezultaty w łatwiejszy, bardziej uporządkowany i logiczny sposób.

3.7 Przewodnik Sekwencje

3.7.1. Praca z MIB

Opisany zostanie sposób używania funkcjonalności MIB do wyprzedzającego ustawiania atrybutów.

Wprowadzenie

MIB, będące skrótem od MoveInBlack, to funkcja w sekwencji, która będzie sprawdzać z wyprzedzeniem i ustawiać atrybuty urządzeń które przenikają z zerowej intensywności, aby zapobiec "nieestetycznym" przejściom przy których zwykle widzielibyśmy poruszanie przez urządzenie swoimi efektami na docelową pozycję w trakcie rozjaśniania od zera.

MIB jest aktywowane co każdą cue (a dokładniej co każdą ułamkową cue), dając właściwościom MIB zapisanym w cue wartość, która mówi konsolce kiedy ma dokonać wyprzedzającego pozycjonowania.

- Zero lub dodatnia wartość MIB sygnalizuje konkretny numer cue od którego działanie MIB jest dozwolone.
- Ujemna wartość MIB oznacza względny numer cue (liczony wstecz od zawierającego wartość dla MIB) od którego działanie MIB jest dozwolone.

Przykład

Jeśli w Cue 91 nadamy wartość MIB równą '80', to konsola będzie usiłowała z wyprzedzeniem ustawić atrybuty dla Cue 91, pod warunkiem że będzie to możliwe, oraz będzie odtwarzana Cue 80 lub późniejsza.

Jeśli w Cue 91 nadamy wartość MIB równą '-5', to konsola będzie usiłowała z wyprzedzeniem ustawić atrybuty dla Cue 91, pod warunkiem że będzie to możliwe, oraz będzie odtwarzana Cue 86 lub późniejsza (91 minus 5 równa się 86, czyli Cue 86).

Rzeczywiste wystąpienie pozycjonowania wyprzedzającego niekoniecznie nastąpi w cue wskazanej parametrem właściwości MIB. "Pod warunkiem że będzie to możliwe" oznacza że dla każdego atrybutu pozycjonowanie wyprzedzające będzie wstrzymane jeśli wystąpi jedna z poniższych okoliczności:

- poziom dimmera jest wyższy od zera
- dimmer ma wartość wyższą od zera w którejkolwiek z cue między aktualnie odtwarzaną oraz cue na którą MIB ma ustawić wartości
- atrybut jest wpisany w którejkolwiek z cue między aktualnie odtwarzaną cue oraz cue na którą MIB ma ustawić wartości

Poprawne wartości MIB

Early / E : jednoznaczne z wartością '0', pozycjonowanie jak najwcześniej się da

[x.xxx] : wyprzedzające pozycjonowanie od cue z numerem x.xxx

-[x.xxx] : wyprzedzające pozycjonowanie od cue z numerem mniejszym o x.xxx

Late / L : jednoznaczne z wartością '-1', pozycjonowanie o jedną cue wcześniej

Off / O : jednoznaczne z brakiem wartości, brak pozycjonowania wyprzedzającego

Arkusze sekwencji executora

Number	Name	Trig	Trig Time	Mode	Loop	Lcount	Ltime	MIB	Delay	Fade	Out Delay	Out Fade	Snap Percent	Cmd Delay	Cmd	AE	Path	Info
1	Ready	Go								1.00								
2	I don't smile for pictures	Go		Assert					2.00									Fade out
2	Part 1								0.30	1.00	1.30			2.30	Go Macro 10			Moves fixtures
2	Part 2								1.30	0.00	1.30	2.00						Fade in
2.5	Cue	3.30		X-Assert			2			10.00			100.00 %					
3	Page 50	Go		Break					5.00									When Captain Koons
3.5	Cue	Go							0.00				50.00 %					2 'Inverse'
4	Cue	Time	4.00						7.00									

W arkuszu sekwencji executora znajduje się kolumna MIB gdzie można edytować wartość parametru MIB standardowym kliknięciem enkoderem lub kliknięciem prawym klawiszem na komórce.

Gwiazdka '*' w komórce kolumny oznacza że dla danej cue zachodzi możliwość wykonania MIB, ale nie ma żadnej wartości dla parametru MIB. Wartość parametru MIB podana na czerwono oznacza że wartość MIB została ustawiona, ale dana cue nie ma możliwości wykonania MIB.

"Możliwość wykonania MIB" oznacza tutaj cue z jednym lub więcej urządzeniem o wartości dimmera wyższą od zera, zerową wartością dimmera w poprzedzającej cue (czyli przenikanie z wygaszenia do świecenia), oraz posiadającym inne dodatkowe parametry (aby było co ustawić z wyprzedzeniem).

Ustawianie MIB z linii komend

MIB jest właściwością-parametrem ułamkowych cue, i można jego wartości w cue nadawać standardową składnią:

```
[Channel]> Assign Cue /MIB=late
```

Przypisanie parametrowi MIB wartości 'Late' do bieżącej cue oraz wszystkich części jakie zawiera.

```
[Channel]> Assign Cue 101 Part 3 /MIB=99
```

Przypisanie cue 99 jako wartości parametru MIB dla trzeciej części cue 101

```
[Channel]> Assign Cue 1 Thru 10 /MIB=off
```

Usunięcie wartości MIB we wszystkich cue od 1 do 10

Przydatne makro dla MIB mogłoby wyglądać następująco:

```
Assign Cue /mib=off
```

```
SetVar $wartoscMIB=("Proszę podać MIB")
```

```
AssignCue /mib=$wartoscMIB
```

Wciśnięcie makra i **Please** wyłączy MIB dla aktualnej cue, podczas gdy wciśnięcie makra, następnie numeru, a potem **Please**, ustawi wartość MIB dla bieżącej cue.

Czasy MIB

MIB używa dwóch głównych ustawień czasu MIB-Delay oraz MIB-Fade.

MIB Delay jest czasem czekania od wygaszenia urządzenia do rozpoczęcia przejścia MIB, podczas gdy MIB Fade jest czasem faktycznego przejścia parametrów w MIB.

Zwiększenie MIB Delay może się przydać do urządzeń z wolnym dimmerem lub poświatą (np. od stygnięcia żarnika). Zwiększenie MIB Fade może się przydać do hałaśliwych urządzeń, lub jeśli wyraźny ruch urządzenia rozpraszałby uwagę widowni.

Sygnalizowanie pracy MIB

Gdy aktywny jest MIB Delay, lub MIB jest "wstrzymany", to podświetlenie klawisza executora będzie szybko migać.

Gdy aktywny jest MIB Fade (urządzenia ustawiają parametry z wyprzedzeniem), to podświetlenie klawisza executora będzie migać powoli.

Atrybuty które zostały z wyprzedzeniem ustawione przez MIB są wyświetlane w warstwach ExecutorID oraz SequenceID w arkuszu urządzeń jaśniejszymi odcieniami typowego tła (zielony dla wybranego executora, żółty dla innych), aby oznaczyć że wartość pochodzi z przyszłej cue.

Potencjalne paradoksy przy używaniu MIB

Przy używaniu MIB konsoleta śledzi wartości nie tylko z wcześniejszych cue, ale śledzi również do przodu, wysyłając na wyjście wartości z przyszłych, niewykonanych jeszcze cue. Przypomina to trochę "Powrót do przyszłości" wraz z paradoksami teorii podróży w czasie.

Przykład:

- urządzenie ze zmieniaczem jest włączone na czerwono w cue 1
- urządzenie jest wyłączone w cue 2
- i włącza się na niebiesko w cue 10

Jako że nie chcemy widzieć przewijania na niebieski w cue 10, oznaczamy w tej cue parametr MIB na **Early**.

- wszystko działa prawidłowo, urządzenie ustawia zmieniacz z wyprzedzeniem po wygaszeniu w cue 2

Powiedzmy teraz że jesteśmy w cue 5 i chcemy wykonać trochę zmian...

- włączamy urządzenie, jest niebieskie, wygląda prawidłowo
- robimy aktualizację **Cue Only**

Następnym razem gdy odtwarzamy sekwencję, cue 5 nie wygląda tak samo.

Ostatnim razem gdy odtwarzaliśmy sekwencję, to urządzenie było niebieskie bo ustawiło się pod wartości z cue 10, ale teraz gdy urządzenie jest użyte także w cue 5, to nie może być ustawione z wyprzedzeniem wcześniej jak w cue 6, zatem pozostanie ono czerwone.

Można zminimalizować potencjalny zamęt wynikający z tego przez unikanie zbyt wczesnego pozycjonowania, oraz aktywowanie opcji **MIB Never** w menu opcji executora przed podjęciem się znacznych zmian w swoich cue.

3.7.2. Tryby cue w sekwencjach śledzących

Sposoby na przywracanie wartości oraz na zapobieganie śledzeniu w sekwencjach śledzących.

Wprowadzenie

W sekwencji śledzącej zawartość cue reprezentuje zmiany dokonujące się w danej cue. Wszelkie niezmienione wartości będą śledzone z wcześniejszych cue, a stan w cue - bieżący wygląd - jest wynikiem kombinacją tego co stało się wcześniej oraz tego co stało się w bieżącej cue.

Filozofia śledzenia funkcjonuje podobnie etapy pracy na scenie ze scenografią i rekwizytami.

Cue 1: Ustaw sofę na scenie po lewej.

Cue 2: Aktor 1 wchodzi z tyłu.

Cue 3: Aktor 2 wchodzi z lewej i siada.

Cue 4: Aktor 1 schodzi z prawej.

Chociaż cue 3 mówiła jedynie o tym że aktor 2 będzie na sofie, to w cue 3 będziemy również mieli na scenie sofę i aktora 1. Dopóki nie zabierzemy sofy, to ona pozostanie na scenie.

W niektórych przypadkach możesz potrzebować przerwania śledzenia. Przy rozpoczęciu drugiego aktu nie chcesz dodatkowych rekwizytów jakie zostały dodane podczas pierwszego aktu tylko dlatego że nie powiedziałaś ekipie technicznej aby je wyniosła gdy była tworzona scenografia pierwszej sceny drugiego aktu. Chcesz przerwać to śledzenie.

Tryb **Break** w cue zapewni że wszelkie późniejsze dodatki oraz zmiany we wcześniejszych cue wrócą do pierwotnego stanu w tej przerywanej cue, podobnie jak zadziałałoby zapisanie **Cue Only** dla następnej cue.

Rada: **Break** jest oznaczony w arkuszach **Sequence Executor** oraz **Sequence Tracking** białą linią nad cue.

Domyślnie przy wywoływaniu cue standardowym **Go** wywoływana jest wyłącznie zawartość cue, a nie stan śledzenia. Jeśli używasz wyłącznie jednego executora/playbacku, to zachowanie to nie robi różnicy. Jeśli jednak masz inne executory które zastąpiły jego stan, to możesz czasem potrzebować wywołania cue które wywołuje również śledzone wartości. Można to osiągnąć cue w trybie **Assert**.

Tryb **Assert** zregeneruje stan sekwencji używając oryginalnych czasów, oraz nie będzie ingerował w aktualnie odbywające się przenikania (np. odbywający się 30 minutowy zachód słońca będzie trwał dalej).

W innych przypadkach możesz potrzebować przywrócenia stanu sekwencji, ale wyłączyć odbywające się przenikania. Cue w trybie **X-Assert** dokona przenikania regenerującego do bieżącego śledzonego stanu z użyciem czasów bieżącego cue. Można tego użyć jeśli przykładowo chcesz się upewnić że błyskawicznie wygaszająca cue dokona pełnego zgaszenia, nawet gdy musisz uruchomić tą cue wcześniej niż zwykle, a zachód słońca jeszcze nie został dokończony.

Możliwe kombinacje trybów cue

Normal : standardowy tryb śledzenia

Assert : stan jest regenerowany z oryginalnym czasem

X-Assert : stan cue jest regenerowany z czasami bieżącej cue

Break : przerywa śledzenie i wykonuje Assert

X-Break : przerywa śledzenie i wykonuje X-Assert

3.7.2.1. Linia komend

Właściwość trybu cue może być modyfikowana standardową składnią dla zmieniania właściwości obiektów spektaklu:

Assign [cue] /mode=[tryb]

Przykład:

Assign Cue 3 /mode=x-break

3.8 Przewodnik Search i Replace

Funkcje Search i Replace są bardzo przydatne w wyszukiwaniu i/lub zastępowaniu wartości i obiektów w spektaklu.

To bardzo łatwy i szybki sposób na zmianę wartości, np. zastąpić presety w sekwencji, lub wymienić wartości i presety. Wyniki są zawsze widziane w rejestrze - a dodatkowo zapisane tymczasowo jako SEARCHRESULT. Możliwe połączenia dla funkcji Search i Replace nie mają ograniczeń - dalej podamy zaledwie kilka przykładów. Funkcje mogą być wybrane przez gotowe fabrycznie makra, klawiszami

MA+Move, lub przez linię komend następującą składnią:

SEARCH *szukane_obiekty* **[[AT] *szukane_wartości*]** **IF** *szukanie_w_obiektach*

REPLACE *szukane_obiekty* **WITH** *obiekty_zastępujące* **IF** *[szukanie_w_obiektach]*

3.8.1. Search

Szukane wartości

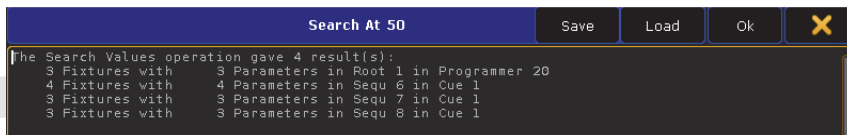
Jeśli nie jest określony atrybut, to szukane będą wartości dimmera.

Uwaga: Szukanie presetów i efektów jest szukaniem OBIEKTU a nie szukaniem wartości!

[Channel]> search value 50

wyszukuje wszystkie wartości dimmera na wartości 50 (również te w programerze)

Z następującymi wynikami:



Przycisk **Save**: protokół wyniku zostanie zapisany na dysku twardym lub pamięci USB

Przycisk **Load**: nie został jeszcze zaimplementowany

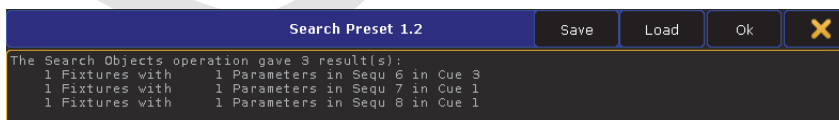
Przycisk **Ok**, lub żółte **X**: protokół wyników znika

Szukanie dla obiektów

Można wyszukiwać niemal każdy typ obiektu

[Channel]> Search Preset 1.2

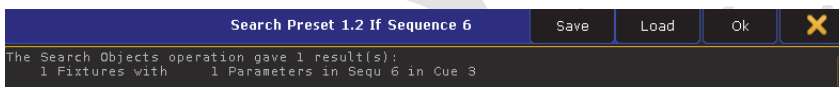
Daje następujące rezultaty:



Szukanie w obiektach

[Channel]> Search Preset 1.2 If Sequence 6

Z takim wynikiem:



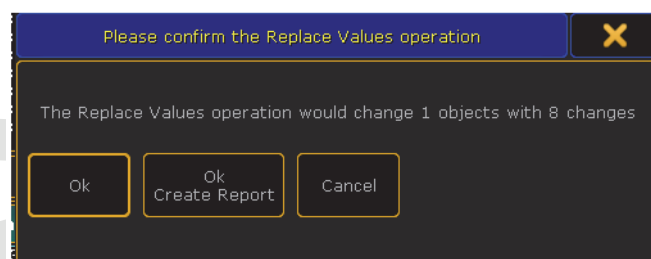
3.8.2. Replace

REPLACE (wartości lub obiekty): Tak samo jak w funkcji Search ale z nową częścią wprowadzaną słowem kluczowym WITH

Szybkie wpisywanie z klawiatury: 2x **Move**

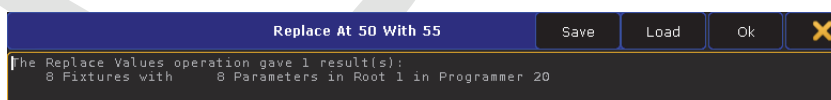
Zastępowanie wartości

[Channel]> Replace At 50 With 55



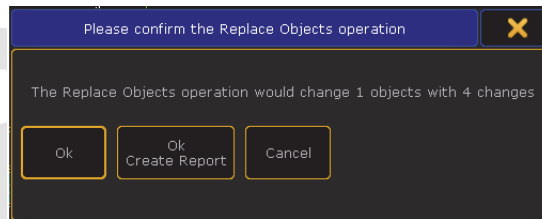
- Zatwierdzenie przez **Ok**: wykonywane jest zastępowanie
- **Ok Create Report**: wykonywane jest zastępowanie, oraz tworzony jest raport
- **Cancel**: zastępowanie jest anulowane

Przy wykonaniu zastąpienia rezultat jest następujący:



Zastępowanie obiektów

[Channel]> Replace Preset 1.2 With Preset 1.4 If Sequence 7



3.8.3. Searchresult (wyniki szukania)

Wyniki szukania są zapisywane tymczasowo po każdym poleceniu SEARCH i mogą być użyte jako obiekt w następnym szukaniu, np:

Search Fixture Thru Attribute "R" AT 0 If Sequence Thru - rozpocznie przeszukiwanie wszystkich sekwencji

Search Fixture Thru Attribute "G" At 20 If Searchresult - szuka tylko w wynikach wcześniejszego szukania - możemy więc zawęzić szukanie, podobnie jak z filtrem.

Poleceniem **Selfix Searchresult** wybierzemy wszystkie urządzenia z wyniku szukania.

Polecenie **Searchresult** otworzy świat "searchresult". Ten (tymczasowy) świat zawiera tylko urządzenia z wyników wyszukiwania. Aby zamknąć ten świat, wybierzcie świat 1 (Full), lub ostatnio otwierany świat na którym pracowaliście.

Poleceniem **List Attribute** wyświetlimy wszystkie atrybuty zaadresowanych urządzeń w jednej liście - zatem można podejrzeć nazewnictwo wszystkich atrybutów. Jako że zawartość tej listy zależy od typów urządzeń, może się zmieniać w zależności od typów urządzeń używanych w spektaklu.

```

11h46m45.211877s : LibraryName ScreenName EncoderGrouping
11h46m45.211902s : Attribute 1 DIM Dim
11h46m45.211911s : Attribute 2 PAN Pan 1: POSITION->PAN, TILT, DIST
11h46m45.211920s : Attribute 3 TILT Tilt 1: POSITION->PAN, TILT, DIST
11h46m45.211929s : Attribute 4 COLORRGB1 R 21: COLORRGB->COLORRGB1, COLORRGB2, COLORRGB
11h46m45.211937s : Attribute 5 COLORRGB2 G 21: COLORRGB->COLORRGB1, COLORRGB2, COLORRGB
11h46m45.211945s : Attribute 6 COLORRGB3 B 21: COLORRGB->COLORRGB1, COLORRGB2, COLORRGB
11h46m45.211954s : Attribute 7 SHUTTER Shutter
11h46m45.211963s : Attribute 8 FROST Frost

```

[Fixture]>List Attribute

... i trochę więcej przykładów:

Search	Wyniki
Search Fixture x thru y	Lista wszystkich presetów, grup, efektów selektywnych oraz cue zawierających te urządzenia
Search Fixture x if Sequence thru	Lista wszystkich sekwencji / cue zawierających te urządzenia
Search Fixture x Attribute "Pan"	Lista wszystkich pul presetów / presetów, sekwencji / cue, oraz efektów selektywnych, zawierających wskazany atrybut wskazanych urządzeń
Search Fixture 1.*"Tilt"	Lista wszystkich pul presetów / presetów, sekwencji / cue, oraz efektów selektywnych, zawierających atrybuty danych segmentów urządzeń
Search Preset x.y	Lista wszystkich urządzeń, sekwencji / cue zawierających te preset
Search Preset 1.* If Executor x thru y	Lista wszystkich urządzeń, sekwencji / cue zawierających preset z presetów typu 1, przypisane do wskazanych executorów
Search Attribute "Pan" If Peset *.*	Lista wszystkich urządzeń, pul presetów / presetów zawierających wskazane atrybuty
Search Value x Thru y	Lista zawierająca wszystkie urządzenia, pule presetów / preset, sekwencje / cue zawierające te wartości
Search Fade x Thru y	Lista wszystkich urządzeń, sekwencji / cue zawierających indywidualne czasy przenikania w zadanym zakresie od x do y

Replace	Wyniki
Replace Attribute "Pan" At - 270 Thru 270 with - 260 Thru 280	Dodaje +10° do wszystkich wartości "Pan" we wszystkich cue i presetach
Replace Attribute "Dim" At 0 Thru 100 with 0 Thru 90 if sequence x	Odejmuje 10% wszystkim wartościom dla Dim we wszystkich cue we wskazanych sekwencjach
Replace Attribute "Iris" Fade x with Fade y if sequence z	Zastępuje wszystkie indywidualne czasy przenikania wskazanych atrybutów w sekwencji z
Replace Fixture x with Fixture y if sequence z	Zastępuje urządzenie x urządzeniem y w sekwencji z. Urządzenie x znika z sekwencji z.
Replace Fixture x + y with Fixture y + x if sequence z	Zamienia urządzenie x urządzeniem y i wice wersa w sekwencji z
Replace Fixture x with	UWAGA: Zastępuje urządzenie x NICZYM. Urządzenie x zostaje usunięte ze wszystkich grup, presetów selektywnych i efektów selektywnych
Replace Fixture x at Value y with Value z if Sequence thru 10	Zastępuje wartość y wartością z dla urządzenia x we wszystkich cue w sekwencjach od 1 do 10
Replace Preset x.x with Preset y.y	Zastępuje preset x.x presetem y.y dla wszystkich urządzeń we wszystkich sekwencjach / cue
Replace Preset x.x with Preset y.y if searchresult	Zastępuje preset x.x presetem y.y w ramach wyników ostatniego szukania
Replace at 50 with 55	Zastępuje wartość dimmera na 50 wartością dimmera 55 w programerze i wszystkich sekwencjach / cue
Replace at 50 with 55 if Programmer	Zastępuje w programerze wartość dimmera na 50 wartością dimmera 55

Dostęp do komend klawiszami bloku programera:

- Search - **MA** + **Move**
- Replace - 2x **Move**
- With - **Move**, jeśli 'Replace szukane_obiekty' już zostało wpisane w linii komend
- Searchresult - **MA** + 2x **Group**

Gotowe makra używające Search oraz Replace:

- Replace Channels - zastępowanie kanałów
- Replace Fixtures - zastępowanie urządzeń
- Replace Channels In Sequence - zastępowanie kanałów w sekwencji
- Replace Fixtures In Sequence - zastępowanie urządzeń w sekwencji
- Replace Values for Channels - zastępowanie wartości dla kanałów
- Replace Values for Fixtures - zastępowanie wartości dla urządzeń
- Search Fixtures in Sequence - zastępowanie urządzeń w sekwencji
- Search Fixtures in Showfile - zastępowanie urządzeń w spektaklu
- Search presets - szukanie presetów
- Search Values in Sequences - szukanie wartości w sekwencjach

3.9 Przewodnik Layout

Przed przejściem tego przewodnika, należy mieć podstawową wiedzę o konsoli. Jeśli nie jesteście pewni że ją posiadacie, należy wcześniej nauczyć się podstaw z pierwszych dwóch przewodników.

W tym przewodniku wykonamy widok typu Layout używając obrazka teatru jako tło. Naszym celem jest wykonanie czegoś podobnego do obrazka z prawej strony.

Obrazek tła trzeba oddzielnie wykonać poza konsolą, zapisać na pamięci USB, a potem wczytać do konsoli.

Przewodnik dotyczy wersji oprogramowania w wersji 2.9 i nowszych.

3.9.1. Konfiguracja

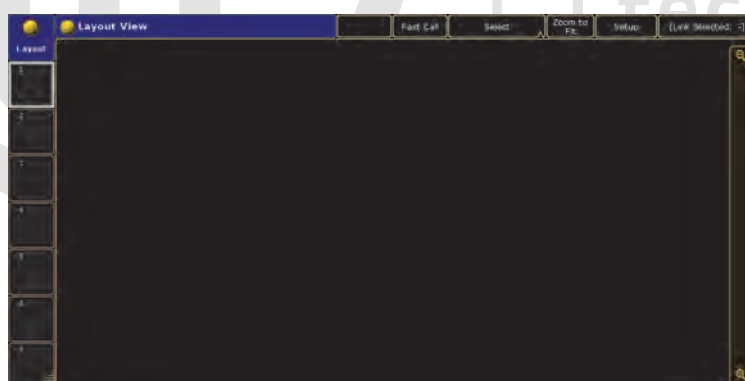
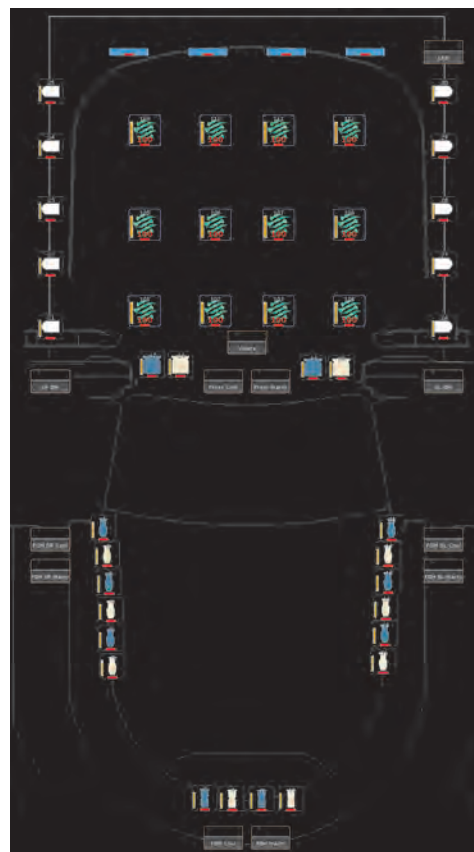
Potrzebujemy pusty spektakl. Sugerujemy aby przy wywoływaniu pustego spektaklu zaznaczyć wszystkie opcje okna **New Show**. Dodatkowo warto byłoby nazwać spektakl w stylu "Przewodnik Layout", lub podobnym.

Zacznijmy od zaadresowania 30 podstawowych dimmerów, 4 sztuk ChromaBatten 200 (tryb 3 kanałowy) i 12 głów Martin Viper Profile.

Teraz stwórzmy trochę widoków. Do tego przewodnika potrzebujemy dużego widoku **Layout View** oraz małego widoku puli **Layout**. Można je aranżować je wedle woli.

W innym widoku potrzebujemy puli **Image**.

Oto jak może wyglądać pusty widok **Layout_View**:



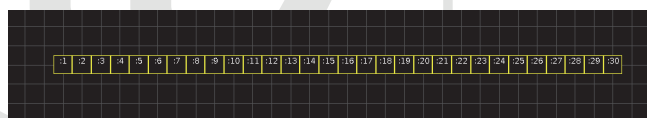
3.9.2. Zapisywanie dimmerów do szablonu Layout

Zalecamy zaczęcie od aranżacji dimmerów w waszym widoku.

Wybierzcie 30 dimmerów. Następnie wciśnijcie **Store**, a potem pierwszy przycisk/pole w puli **Layout**.

Następnie wciśnijcie przycisk puli ponownie aby wybrać ten szablon. To powinno wyświetlić 30 dimmerów ułożonych w szeregu w widoku Layout, z siatką wyświetlaną w tle.

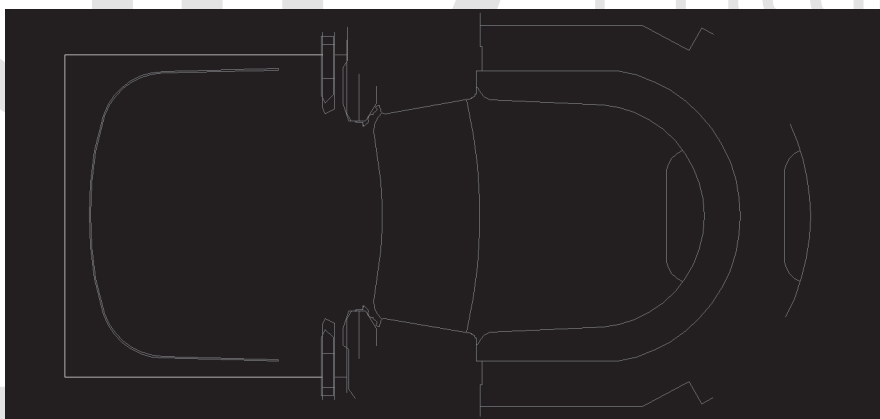
Wygląda to w następujący sposób:



3.9.3. Dodanie obrazu tła

Pierwszy krok w dodaniu obrazu na tło, jest zaimportowanie go z pamięci USB na której go zapisaliśmy.

Należy otworzyć widok z pulą **Image**. Wciśnijcie **Edit** a następnie na pustym polu/przycisku puli **Image**. Powinno to otworzyć okno zapytania **Image Viewer**. Tutaj można wcisnąć **Load Image** z prawej strony (lub wcisnąć klawisz **U2**). Otwiera to zapytanie **Open File** (tak, używamy wielu okien zapytań). Z prawej strony możemy wybrać naszą pamięć USB w rozwijanym menu **Select Drive** (tak, występują zarówno zapytania jak i rozwijane menu). Wybierzcie swoją pamięć USB - znajdźcie i wybierzcie zapisany tam plik obrazu. Obrazek użyty przez nas w tym przewodniku wygląda następująco:



Po kliknięciu go, lub wciśnięciu **Open**, wracamy do **Image Viewer**. Sugerujemy tutaj wciśnięcie **Label** a następnie nazwanie obrazka "Teatr" (o ile jeszcze nie ma takiej nazwy). Zakończmy czynności przyciskając na przycisku zamknięcia w górnym prawym rogu.

Teraz potrzebujemy przypisać ten nowy obraz do naszego szablonu.

Następną naszą czynnością będzie narysowanie prostokąta i przypisanie mu obrazka.

Zacznijmy od wciśnięcia **Setup** w belce tytułowej widoku **Layout View**. To powinno przełączyć przybornik enkoderów na coś takiego:



Wciśnijcie funkcję prostokąta w przyboniku i narysujcie prostokąt na ekranie. Rozmiar nie jest teraz ważny.

Upewnijcie się że przełączycie z prostokąta na **Select**. Teraz wybierzmy nowy prostokąt (ten dopiero co narysowany) i kliknijcie prawym klawiszem na nim (lub kliknijcie na nim a następnie wciśnijcie enkoder ekranu).



oświetlenie
i technika
sceniczna

Otworzy to edytor widoczny z prawej strony:

W dolnym lewym rogu jest przycisk opisany **Image/Icon**, w którym mamy **None**. Wciśnij go. Teraz pokaże się zapytanie **Select an image**. Mamy dwie zakładki na górze tego zapytania. Wybierz zakładkę **Image**. To są wszystkie obrazy puli **Image**. Wybierz ten zaimportowany przez nas.

Zanim przejdziemy dalej, należy zauważyć że jest tu przycisk **Load image**. Tym przyciskiem mogliśmy ominąć część o puli **Image** (ale wtedy byście o niej nie wiedzieli). Gdy już skończycie zastanawianie się nad tymi czynnościami, przejdźmy dalej wciskając **Please** w oknie **Select an image**.

Jesteśmy z powrotem w oknie **Edit layout element**. Właśnie przypisaliśmy obraz do prostokąta. W naszym przykładowym obrazku potrzebujemy go jeszcze obrócić. Ustawmy **Image/Icon Rotation** na 270 stopni. Powinniśmy również wyłączyć **Group Select**. To wstawi obraz jako obrazek tła, który nie wybiera wszystkich elementów wewnątrz prostokąta, oraz nie umieszcza obrazu nad innymi elementami, co uniemożliwiłoby wybieranie urządzeń. Skończyliśmy z edytorem i możemy zatwierdzić nasze ustawienia wciskając **Please** w oknie edytora.

Nie skończyliśmy jeszcze z nowym obrazem tła. Upewnijcie się że jest wybrany. W naszym obrazie przykładowym użyliśmy przybornika enkodera do zmiany **Move X** na 0.00, **Move Y** na 15, **Size X** na 64.5 i **Size Y** na 137.8, dopasowując wymiary i położenie do proporcji naszego obrazka. Zmieńmy również obwódkę obrazu na "0 0 0" (czarna).

To ustawi nam obraz do skali i rozmiaru, które mają sens. Teraz szablon będzie przypominał coś takiego:



3.9.4. Ustawianie reflektorów

Teraz przyjrzymy się bliżej jednemu z reflektorów.

Wybermy urządzenie numer 1 i upewnijmy się że aktywowaliśmy **Setup** w widoku **Layout View**. Użyjemy ponownie przybornika enkoderek, aby uporządkować podstawowe rzeczy.

W naszym przykładzie użyjemy następujących ustawień:

Move X : -18.25

Move Y : 20.50

Size X : 3.2

Size Y : 3.2

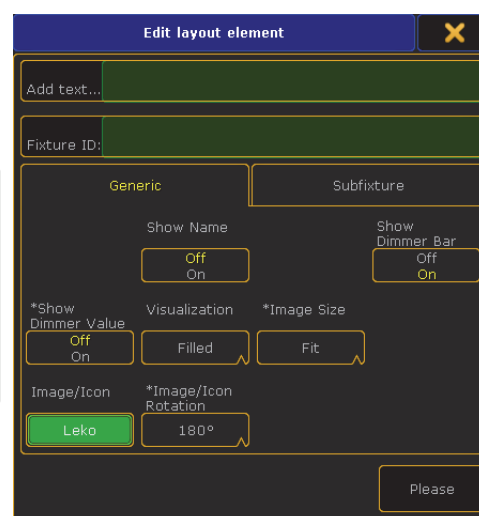
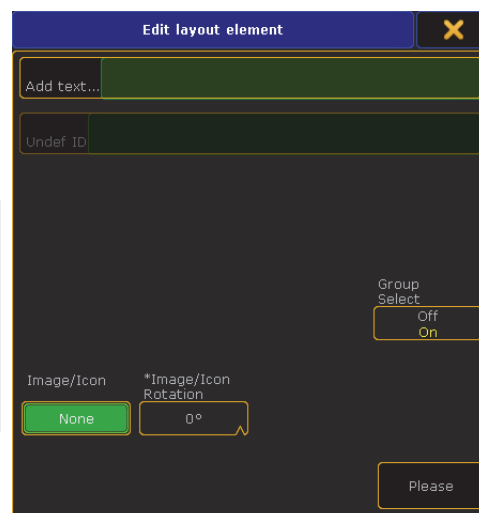
Font Size : Small

Border Color : 120 120 120

Image/Icon : Leko (jest w puli Image)

Jest jeszcze kilka rzeczy do zmiany w edytorze elementów. Mając wybrane urządzenie wciskamy na enkoderze ekranu (lub klikamy prawy klawiszem na urządzeniu w szablonie). Tutaj mamy do wykonania zmiany, aby wyglądały jak na ilustracji z boku.

To wszystko co potrzebujemy wiedzieć aby przedstawiać urządzenia i zmieniać ich wygląd na taki jaki potrzebujemy.



Zróbcie aranżację reszty reflektorów tak, aby przypominały coś takiego:

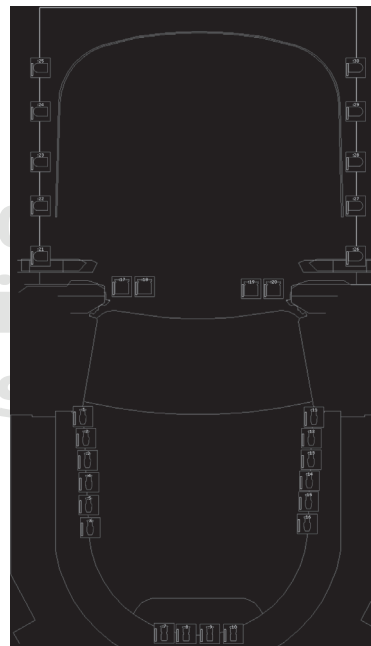
Dla ulepszenia przydatności, dodajmy filtry do reflektorów. Zrobienie tego dla wielu reflektorów będzie najłatwiejsze w konfiguracji spektaklu konsoly. Przejdźmy w konfiguracji do **Patch Only (Live)**.

W warstwie gdzie mamy kanały dimmerów, przewińmy w prawo aż dojrzymy do kolumny **Color**.

Po wybraniu wszystkich nieparzystych urządzeń od 1 do 19 (posługując się klikaniem myszą z wciśniętym Ctrl), następnie klikamy prawym klawiszem i w edytorze koloru wybieramy **Swatch Book** w belce tytułowej. Następnie wybraliśmy producenta **Lee**, a potem kolor numer 161. Potem wybraliśmy reflektory parzyste i nadaliśmy kolor Lee 162.

Po wykonaniu zmian możemy wyjść z konfiguracji urządzeń.

Teraz spróbujmy włączyć światła. Zobaczymy że jasność i kolor wypełniają wnętrza obrazków. Dzieje się tak dlatego, że wnętrza symbolów są przezroczyste.



3.9.5. Urządzenia LED

Jeśli potrzebujemy dodać urządzenia do szablonu, to zapisujemy je pod przycisk tego szablonu w puli. Wyczyścimy programer i wybierzmy cztery naświetlacze LED.

Następnie wciśniemy **Store** i wciśniemy istniejący przycisk z puli **Layout**. Pokaże się zapytanie czy chcesz nadpisać (**Overwrite**), połączyć (**Merge**) czy usunąć (**Remove**) nowe urządzenia. Powinniśmy wybrać połączenie.

Nasza sugestia to zachowanie prostoty, więc zmienimy tylko rozmiar i miejsce. Oto nasz rezultat:



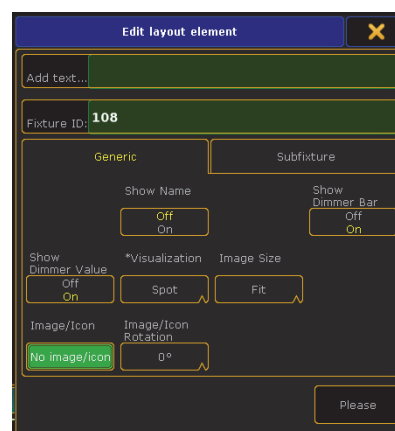
3.9.6. Ruchome głowy

Teraz powinniśmy dodać Vipery. Już powinniście wiedzieć jak dołączać nowe urządzenia do istniejącego szablonu. Jeśli nie, zobaczcie jeszcze raz jak dodaliśmy LEDy.

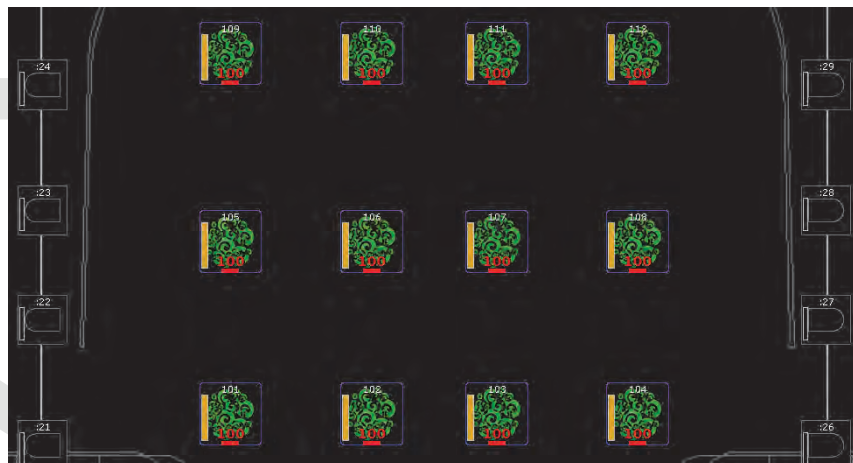
Teraz moglibyśmy użyć obecnych już w puli obrazów ilustracji ruchomych głów. My preferujemy jednak widzieć więcej informacji i użyć innych sposobów na pokazanie że to są ruchome głowy.

Zrobimy obwódkę symbolu z innym kolorem, aby oznaczało to typ urządzenia. Gdy ruchoma głowa jest spotem, preferujemy widzieć jakie gobo jest użyte, więc lepiej mieć **Visualization** jako **Spot**, zamiast **Filled**, oraz nie używać obrazka.

Nasze ustawienia w edytorze elementu widać z prawej strony.



Oto nasz rezultat po rozmieszczeniu:



3.9.7. Dodawanie elementów z puli

Przyjrzymy się teraz dodawaniu niektórych elementów z puli do naszego szablonu. Konkretnie, będziemy dodawać parę grup.

Po pierwsze, trzeba zrobić te kilka grup. Zróbcie kilka grup, które mają dla was sens.

To zaleta gdy mamy pulę grup na innym ekranie jak szablon, ale mieć je nadal widoczne.

Chcąc dodać urządzenia, potrzebujemy dodać je do szablonu. Jednak gdy chcemy dodać elementy puli jak grupy lub presety, to wykonujemy przypisanie ich do szablonu.

Zróbmy to. Wciśnijmy **Assign** a następnie jedną z grup w puli grup. Następnie wciśnijmy na szablonie w którym chcemy dodać grupę.

Powtórzmy to dla wszystkich naszych grup. Możemy chcieć ustawić rozmiary elementów grup. Elementy puli są dodawane domyślnie z identycznym wyglądem jaki mają w puli. Otrzymujemy taki sam wygląd i działanie jak przy używaniu okna puli.

Oto nasz rezultat przypisywania (widoczny fragment całego szablonu):




oświetlenie
i technika
sceniczna

3.9.8. Ostatnie poprawki

Na koniec [chcemy usunąć widoczną siatkę](#).

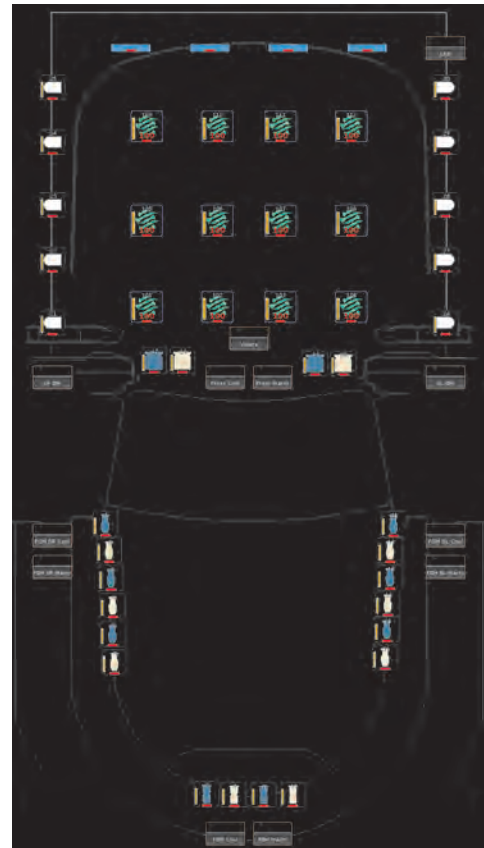
Wciśnijcie żółty przycisk w górnym lewym rogu widoku

Layout View. Daje to nam opcje szablonu.

Wyberzmy tutaj zakładkę [Layout data](#) i zmieńmy **Grid X** na **0**.

To usuwa widoczną siatkę, poprawiając wygląd.

Docelowy rezultat widać na ilustracji z boku.



i technika
sceniczna

oświetlenie
i technika
sceniczna

3.10 Przewodnik Urządzenie Bitmapy

Urządzenie MA Lighting Bitmap zastępuje wcześniejsze efekty bitmapowe.

Urządzenie bitmapy to wirtualne urządzenie, które jest dostępne w bibliotece urządzeń. Urządzenie bitmapy pozwala użyć obrazów i wideo z puli [Image](#) i mapować te obrazy lub wideo na urządzenia w spektaklu. Wizualizacja urządzeń bitmapy jest wykonywana w szablonach [Layout](#).

Podpowiedź: W edytorze efektów dostępne są predefiniowane efekty "BMP" (od "Bitmap")

Urządzenie bitmapy ma własne atrybuty dimmera i kolorów, podobnie jak urządzenie warstwy MA VPU. Priorytet odtwarzania urządzenia bitmapy jest najniższy w jednym zakresie priorytetów. W sytuacji użycia tych samych urządzeń, zwykle wartości atrybutów zastąpią wartości pochodzące z urządzenia bitmapy.

Jeśli chcecie użyć wideo w urządzeniu bitmapy, przydadzą się wam te wytyczne:

- Minimum 30 ramek na sekundę
- Rozdzielczość dwa razy wyższa od wyjściowej, np. jeśli mamy raster 200x200, wideo powinno mieć minimalną rozdzielczość 200x200. Zalecany nadmiar to 3x - 4x rozdzielczości wyjścia.
- Tylko dane wideo bez danych dźwięku
- Stały bitrate (tzw. CBR)
- Obsługa kodeków otwartych: VP8 (kontener WebM), VP9 (kontener WebM)
- Obsługa kodeków zastrzeżonych: MPEG-2 (Elementary Stream), MPEG-4 (kontenery avi i mov)
- Obsługa obrazów w formatach: Bitmap (.bmp), JPG i JPEG (.jpg, .jpeg), CompuServe GIF (.gif), Portable Network Graphics (.png), Tagged Image File Format (.tif, tiff).

Celem konwersji z jednego formatu wideo na inny, użycie zwykłego odtwarzacza multimedialnego, lub konwertera wideo.

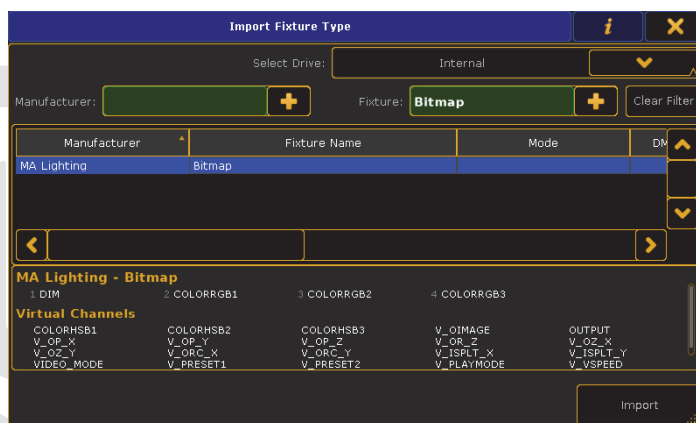
Zalecamy przetestowanie plików wideo podczas przygotowań do spektaklu, zanim użyjecie ich podczas samej sztuki.


3.10.1. Importowanie urządzenia bitmapy

Celem użycia urządzenia bitmapy, trzeba je wcześniej zaimportować do spektaklu. Urządzenie bitmapy jest wirtualne. Nie wymaga ono zaadresowania.

Aby zaimportować urządzenie bitmapy:

1. Wciśnij **Setup** a potem wciśnij **Patch & Fixture Schedule**. Otworzy się okno **Edit Setup**.
2. Wciśnij w ostatnim rzędzie warstwy i naciśnij enkoder ekranu. Otworzy się **Fixture Wizard**.
3. W widoku gałęzi wybierz **From Library**. Otworzy się okno **Import Fixture Type**.
4. W polu **Fixture** wpisz **Bitmap**. W liście widoczne będzie urządzenie "MA Lighting - Bitmap".



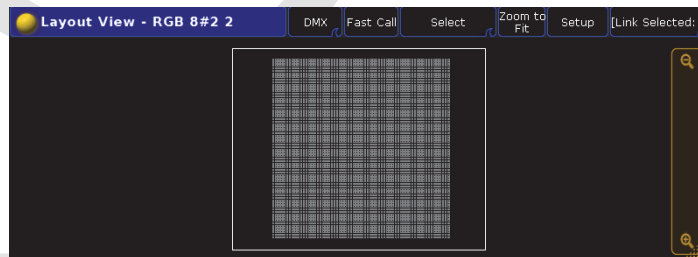
5. Wciśnij **Import**. Wrócisz do **Fixture Wizard**.
6. Wciśnij **Apply**. Wrócisz do **Edit Setup**.
7. Zamknij **Edit Setup** wciskając żółte , a w ostrzeżeniu wciśnij na **Yes**.

3.10.2. Wstawienie bitmapy do szablonu

Po zaimportowaniu urządzenia bitmapy, trzeba stworzyć szablon Layout zawierający urządzenia lub kanały, które będą używane z urządzeniem bitmapy. Szablon jest potem wybierany atrybutem VObj (od "Video Object") Output.

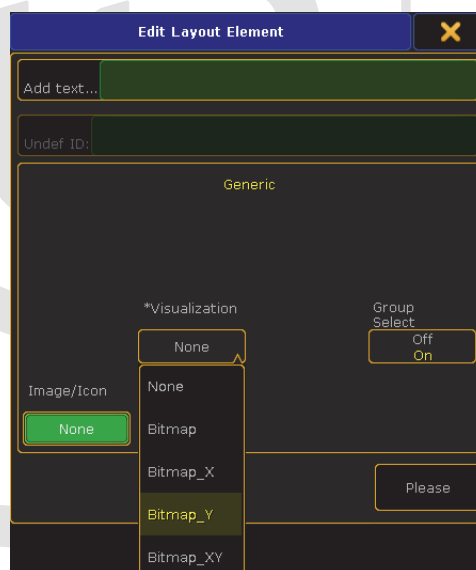
Wymagania:

- Zaimportowane urządzenie bitmapy
 - Stworzony szablon Layout, zawierający urządzenia używane z urządzeniem bitmapy.
1. W widoku **Layout View** wciśnij na **Setup** w belce tytułowej. Pasek enkoderów przełączy się na tryb szablonu Layout.
 2. W pasku enkoderów wciśnij na ikonie rysowania prostokąta.
 3. W widoku **Layout View** narysuj prostokąt wokół urządzeń lub kanałów, które mają być użyte przez urządzenie bitmapy.



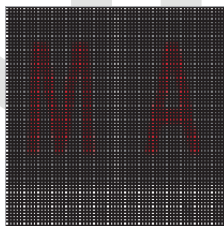
Obrazek 1: Widok **Layout View** z prostokątem

4. Otworzy się zapytanie **Edit Layout Element**.

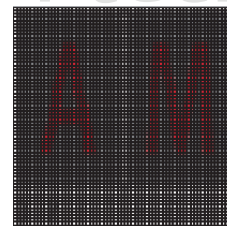


Obrazek 2: Zapytanie **Edit Layout Element** - visualisation

5. Wybierz, czy urządzenia lub kanały powinny wizualizować zawartość urządzenia bitmapy: bez odbicia, wybierz **Bitmap** poziome odbicie wzdłuż osi X, wybierz **Bitmap_X**

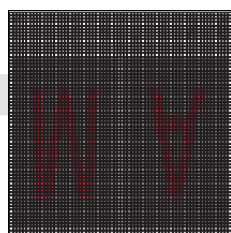


Obrazek 3: Bitmapa w **Layout View**, tryb **Bitmap**

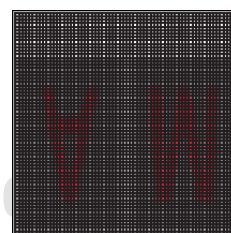


Obrazek 4: Bitmapa w **Layout View**, tryb **Bitmap_X**

pionowe odbicie wzdłuż osi Y, wybierz [Bitmap_Y](#) odbicie wzdłuż osi X i Y, wybierz [Bitmap_XY](#)



Obrazek 5: Bitmapa w [Layout View](#), tryb [Bitmap_Y](#)



Obrazek 6: Bitmapa w [Layout View](#), tryb [Bitmap_XY](#)

6. Wciśnij **Please**, lub [Please](#).

Podpowiedź: By przemieszczać prostokąt, użyj enkoderów [Move X](#) lub [Move Y](#), albo wciśnij i przytrzymaj prostokąt w widoku [Layout View](#) i poruszaj nim.
By zmieniać rozmiar prostokąta do np. proporcji 16:9, wciśnij w pasku enkoderów widoku [Layout](#) na [Position 1 of 3](#), by przełączyć na [Size 2 of 3](#). Użyj enkoderów [Size X](#) oraz [Size Y](#) do zmiany wielkości.

Wizualizacja z bitmapy została przypisana urządzeniom/kanałom w szablonie.

3.10.3. Sterowanie urządzeniem bitmapy

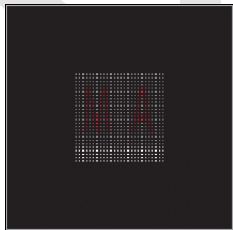
Po zaimportowaniu do spektaklu urządzenia bitmapy, można sterować urządzeniem bitmapy w arkuszu urządzeń. Poniższa tabela opisuje poszczególne atrybuty urządzenia bitmapy.

Atrybuty	Opis
Dimmer	Steruje poziomem jasności
Mix Color (RGB)	Steruje poziomami kolorów czerwonego, zielonego i niebieskiego
HSB (Hue, Saturation, Brightness)	Steruje przesunięciem odcienia, nasyceniem i jasnością. HSB jest dodatkową korekcją dla wybranych wartości RGB.
Control Assert	Ważne: By zrestartować urządzenia bitmap zapisane w pamięciach cue, trzeba w pamięci cue zapisać atrybut Control Asset. Każda komenda odtwarzania zwiększa wartość Assert o jeden.
VObj Images	Wybór obrazu z puli Image, który ma być użyty przez urządzenie bitmapy. Ważne: Domyślnie w urządzeniu można wybrać jeden ze 100 obrazów, nawet jeśli pula ma ich faktycznie mniej.
VObj Output	Wybór szablonu z puli Layout, który ma być użyty przez urządzenie bitmapy. Ważne: Domyślnie w urządzeniu można wybrać jeden ze 100 szablonów, nawet jeśli pula ma ich faktycznie mniej.
VPos	Zmienia pozycję obrazu, względem osi X, Y i Z widoku szablonu. Jeśli masz dwa obrazy na sobie, to obraz z niższą wartością Z jest na pierwszym planie.
VRot	Obraca obraz wokół osi Z. Zmiany parametrów CX (środek X) i CY (środek Y) przesuwają oś rotacji Z względem widoku szablonu. Wartości zero to środkowa pozycja osi Z.
VImg	Sposób powielania obrazu (obrazki pod tabelą demonstrują sposób działania). Tile- : Dodawanie powtórzeń z naprzemiennym odbiciem w osi No Tile : Bez powielania Tile+ : Dodawanie powtórzeń bez zmian.
VPlayer Playmode	Tryb odtwarzania wideo: Play and Off odtwarza raz i gaśnie po ostatniej ramce. Play odtwarza raz i zatrzymuje na ostatniej ramce. Loop odtwarza w zapętleniu. Pause pauzuje w danym momencie.
VPlayer Speed	Steruje szybkością odtwarzania wideo.
VScale	Skalowanie obrazu w osiach X oraz Y. 1:1 , 1:-1 lustrzane odbicie.

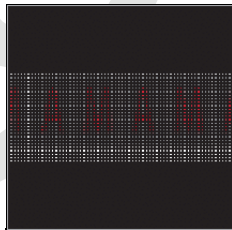
Atrybuty	Opis
VPreset	Wybór trybu presetu dla wideo: Dimmer (domyślny dla urządzeń z samym dimmerem), RGB + Dim , RGB (domyślny dla urządzeń z mieszaniem RGB), a tryby # Preset umożliwiają bitmapie sterowanie między dwoma presetami z tej samej puli, wskazanych przez VP1 i VP2 .
VPreset VP1	Wybór numeru presetu dla wartości dolnej z puli trybu wybranego w VPreset
VPreset VP2	Wybór numeru presetu dla wartości górnej z puli trybu wybranego w VPreset

Po modyfikacji atrybutów, można zapisać je do pamięci cue.

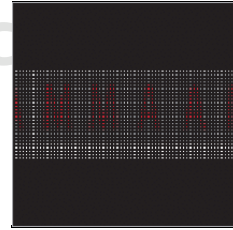
Przykłady dla atrybutów VImg



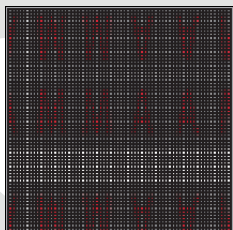
Obrazek 1: Widok Layout z bitmapą, z atrybutami **VImg** na **No Tile**.



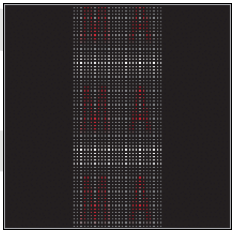
Obrazek 2: Widok Layout z bitmapą, z atrybutem **VImg Split X** na **Tile+**.



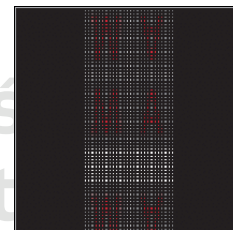
Obrazek 3: Widok Layout z bitmapą, z atrybutem **VImg Split X** na **Tile-**.



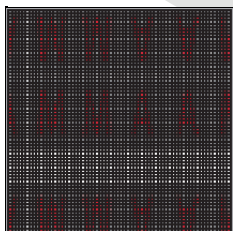
Obrazek 4: Widok Layout z bitmapą, z atrybutami **VImg Split X** na **Tile-** i **Split Y** na **Tile-**.



Obrazek 5: Widok Layout z bitmapą, z atrybutem **VImg Split Y** na **Tile+**.



Obrazek 6: Widok Layout z bitmapą, z atrybutami **VImg Split Y** na **Tile-**.



Obrazek 7: Widok Layout z bitmapą, z atrybutami **VImg Split X** na **Tile+** i **Split Y** na **Tile+**.

3.10.4. Edycja urządzenia bitmapy

Urządzenie bitmapy ma standardowo wybór na 100 obrazów i 100 szablonów. Jeśli potrzeba więcej jak 100 obrazów lub 100 szablonów, trzeba edytować urządzenie bitmapy.

Wymagania:

- Zaimportowane urządzenie bitmapy
- By wybrać urządzenie bitmapy, wciśnij na nim w arkuszu urządzeń. Wybrane urządzenie będzie opisane żółtą czcionką.
 - By wybrać atrybut do edycji, wciśnij na atrybucie w arkuszu urządzeń, np. **Images**.

- By otworzyć widok Smart, wciśnij na wolnej przestrzeni okna interfejsu, w zapytaniu wybierz zakładkę **Other**, a następnie opcję **Smart**. Powstanie okno **Smart**.



- Obróć enkoder na wartość np. 101, wciśnij **Store** a następnie wciśnij ostatni pusty przycisk obiektu w widoku **Smart**.

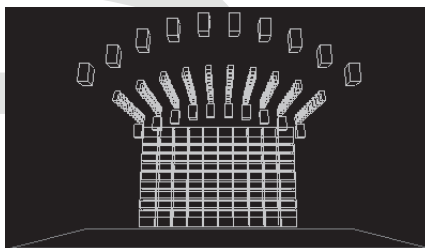
Urządzenie bitmapy zostało zmienione i może wybierać teraz spośród 101 obrazów.

3.10.5. Przykład użycia urządzenia bitmapy

Ten punkt opisuje urządzenie bitmapy na przykładzie. Wymaga on kilka prostych czynności jak zapisywanie pamięci cue, tworzenie presetów i nadawanie efektów. Jeśli nie znasz tych czynności, przeczytaj najpierw przewodniki opisujące te funkcje.

Warunki wstępne:

- Scena z dużą ilością urządzeń. Zadaniem jest stworzenie efektu dla pan i tilt dla tych urządzeń.



Wymagania:

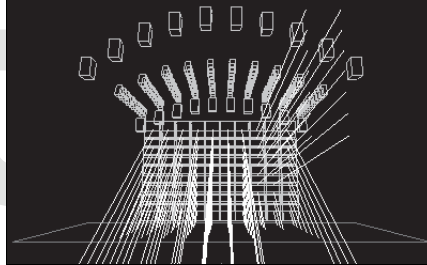
- Zaimportowane urządzenie bitmapy. Stworzony szablon, zawierający urządzenia do użycia z bitmapą.
- Wybierz w arkuszu urządzeń wszystkie urządzenia do efektu pan/tilt, wciśnij **Full**, następnie **Store** a potem na executorze.
 - Narysuj prostokąt wokół urządzeń w szablonie. Otworzy się zapytanie **Edit Layout Element**. W polu **Visualisation** wybierz **Bitmap**.
 - Do puli **Image** zaimportuj obraz ze zwykłym białym paskiem.



- Stwórz dwa presetu pozycji w puli presetów Position, pierwszy dla dolnej wartości z pan 0 i tilt 30, drugi preset pozycji z pan 0 i tilt -5.
- W programerze zaprogramuj urządzenie bitmapy następującymi wartościami:
 - ➔ Dimmer: 100
 - ➔ Images: Obrazek z białym paskiem (przykładowo nr 15, jeśli tam go zaimportowaliśmy)
 - ➔ Output: Szablon z urządzeniem bitmapy do wizualizacji (np. Layout 1, jeśli tam go definiowaliśmy)
 - ➔ Mode: Position Preset
 - ➔ VP1: Wybierz preset pozycji dla dolnej wartości
 - ➔ VP2: Wybierz preset pozycji dla górnej wartości

6. W pasku enkoderów wybierz warstwę efektów, wciśnij na **VPos** w arkuszu urządzeń i obróć enkoder wartości X by wybrać przebieg **Ramp Plus 10**.
7. Celem zapisania sekwencji z urządzeniem bitmapowym, wciśnij **Store** a następnie przycisk executora innego od wcześniej użytego.
8. Aktywuj odtwarzanie obydwu executorów.

Otrzymaliśmy efekt pan/tilt z użyciem urządzenia bitmapowego.



oświetlenie
i technika
sceniczna

3.10.6. Priorytety bitmapy

Pracując z efektami bitmapowymi w programerze i przy odtwarzaniu, należy zwrócić uwagę na następujące priorytety:

- Efekty bitmapowe zawsze mają najniższy priorytet w rankingu priorytetów.
 - ➔ Poziomy priorytetów to:
 - Super
 - Swp
 - HTP
 - High
 - LTP
 - Low
 - ➔ Efekty bitmapowe są widoczne w ramach jednej sekwencji/kolejce cue, tylko gdy urządzenia dla których odtwarzamy efekt bitmapowy, nie mają na używanych atrybutach zadanych innych wartości lub efektów.

Przykład:

Jeśli dla urządzenia 1 została zapisana w cue wartości dimmera, to efekt bitmapowy może używać urządzenia 1 w następnej cue dopiero, gdy wartość dla dimmera zostanie uwolniona.

Oto rozpisane wyjaśnienie przykładu dla urządzenia 1:

Kolejka cue	Dimmer	Wyjaśnienie
Cue 1		Efekt bitmapowy oddziałuje na urządzenie 1 (dimmer)
Cue 2	100	Wartość nadpisuje się na urządzeniu 1 (dimmer)
Cue 3	(R)	Wartość zostaje uwolniona, więc efekt bitmapowy z cue 1 ponownie jest widoczny na urządzeniu 1

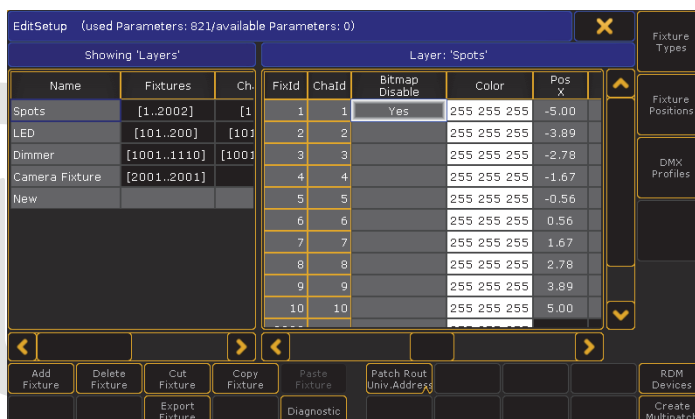
3.10.7. Wyłączanie urządzeń spod działania bitmap

Celem wyłączenia wizualizacji bitmap dla określonych urządzeń, postępuj według poniższego opisu

1. Wciśnij **Setup** a następnie **Patch & Fixture Schedule**. Otworzy się **Edit Setup**.
2. Wciśnij na warstwie, w której znajduje się urządzenie.
3. Wciśnij na urządzeniu i przewiń do kolumny **Bitmap Disable**.

oświetlenie
i technika
sceniczna

4. Przyciśnij na enkoderze ekranowym, by w komórce pokazało się **Yes**.



5. By wyjść z **Edit Setup**, wciśnij na żółtym w górnym prawym rogu. Ostrzeżenie zapyta czy chcesz zapisać zmiany.
6. Wciśnij **Yes**.

Działanie wizualizacji bitmapy dla tego urządzenia zostaje wyłączone.

3.11 Przewodnik MATricks

3.11.1. Wprowadzenie

MATricks to mechanizm, zestaw funkcji narzędziowych do tworzenia kombinacji selekcji w ramach bieżącej selekcji urządzeń. Najprostsze z nich to **Next** i **Previous**, które będą przełączać pojedynczo obiekt po obiekcie w bieżącej selekcji, w kolejności w jakiej zostały wybrane.

Channel 1 Thru 1 2 Please



Hight



Next



Next



Next



Previous



Można tymczasowo włączyć/wyłączyć matrick klawiszem **Set**:

Set



Set



lub przywrócić pierwotną selekcję komendą **All** dostępną z klawiszy przez jednoczesne wciśnięcie **Previous** oraz **Next**

Previous + Next



Next



3.11.2. MatricksInterleave - przekładanie

Przy podstawowej selekcji wszystkie urządzenia są traktowane jako jeden szereg, z kolejnością taką jaką zastosowano podczas wykonywania selekcji.



Komendą **MatricksInterleave** możemy "zawijać" selekcję, robiąc z niej wirtualny przekładaniec z kolejnymi rzędami. Funkcjonalnie daje nam to układ wirtualnej matrycy

[Channel]> MatricksInterleave 4



Next



Next

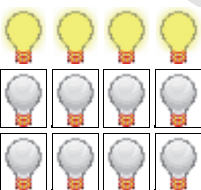


Previous+Next (reselekcja wszystkich kolumn)



Używając razem z klawiszem **MA** możemy przechodzić po matrycy rzędami zamiast kolumnami.

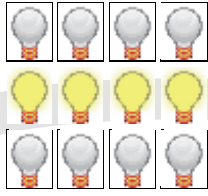
MA+Next



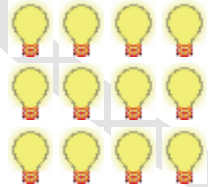
oświetlenie
i technika
sceniczna

oświetlenie
i technika
sceniczna

oświetlenie
i technika
sceniczna

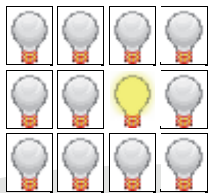
MA+Next

Oraz reSelekcja wszystkich rzędów kombinacją **MA+Previous+Next**:



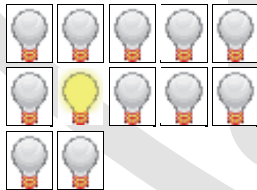
Obydwa rodzaje selekcji można używać łącznie:

Next Next Next (trzecia kolumna) **MA+Next MA+Next** (drugi rząd)



Wartość **Interleave** (przełożenie, szerokość matrycy) można modyfikować przytrzymując klawisz **Set** i używając klawiszy **Next** oraz **Previous** aby zwiększać, zmniejszać lub zresetować przełożenie:

Set+Next (MatricksInterleave +, zwiększenie szerokości matrycy)



Set+Previous+Next (MatricksInterleave Off, wyłączenie MatricksInterleave)

**3.11.3. MatricksBlocks - bloki**

Przełączanie przez kolejne części w selekcji klawiszem 'Next' daje standardowo pojedyncze urządzenia (lub pojedyncze kolumny albo pojedyncze rzędy przy aktywnym MatricksInterleave):

Next

Wykorzystanie komendy **MatricksBlocks** zestawia urządzenia w bloki o określonej ilości urządzeń/kolumn w jednym bloku:

[Channel]> MatricksBlocks 3

**Next****Next**

Można zmieniać rozmiar bloku przytrzymując kombinację **MA+Set** i używając klawiszy **Previous** oraz **Next**
MA+Set+Previous (**MatricksBlocks -**, zmniejsz rozmiar bloku)

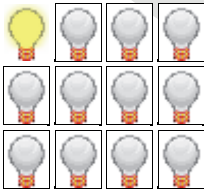


Szerokość bloku można zresetować do jedności (bez zblokowania) przyciskając razem **Previous+Next** przy przytrzymanej kombinacji **MA+Set**

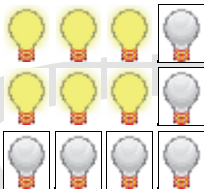
MA+Set+Previous+Next (**MatricksBlocks Off**, resetowanie rozmiaru bloku)



Przy matrycy zrobionej użyciem **MatricksInterleave** można ustawiać rozmiar bloku w obydwu kierunkach:



[Channel]> MatricksBlocks 3.2



3.11.4. MatricksWings - skrzydła

Przełączanie przez kolejne części w selekcji klawiszem **Next** daje standardowo pojedyncze urządzenia (lub pojedyncze kolumny albo pojedyncze rzędy przy aktywnym **MatricksInterleave**):

Next



Funkcją **MatricksWings** selekcja jest rozbijana na określoną liczbę części, a każda część jest lustrzanym odbiciem sąsiednich części:

[Channel]> MatricksWings 2



Next



[Channel]> MatricksWings 3



3.11.5. MatricksGroups - grupy

Użycie **MatricksGroups** tworzy w selekcji grupowanie o określonej liczebności urządzeń.

Przy nadawaniu zakresu wartości atrybutom ogranicza rozkład do zgrupowań, indywidualnie powtarzając rozkład w każdym zgrupowaniu:

[Channel]> At 0 Thru 100



[Channel]> **MatricksGroups 4**

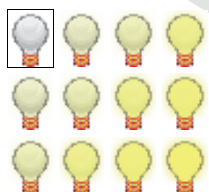
[Channel]> **At 0 Thru 100**



Jeśli zastosujemy rozkład wartości bez grupowania na matrycy stworzonej poprzez **MatricksInterleave**



[Channel]> **At 0 Thru 100**



to wartości są rozkładane od górnego lewego narożnika do prawego dolnego narożnika.

Przy aktywnej wartości szerokości matrycy funkcja grupowania może mieć nadane dwie różne wartości oddzielone kropką, które będą odpowiadać za rozmiar w osiach x i y.

[Channel]> **MatricksGroups 4.1**

[Channel]> **At 0 Thru 100**



[Channel]> **MatricksGroups 1.3**

[Channel]> **At 0 Thru 100**



3.12 Przewodnik RDM

RDM jest protokołem, który umożliwia dwukierunkową komunikację między konsolą grandMA2 i podłączonymi urządzeniami obsługującymi RDM, poprzez standardowe połączenie DMX. Specyfikacja ANSI E1.20 - 2010 z PLASA określa RDM jako rozszerzenie protokołu DMX 512.

Wymagania:

- Podłączone bezpośrednio urządzenie z RDM do jednego z poniższych urządzeń systemu grandMA2:
 - ➔ konsoly grandMA2 (również RPU i NPU)
 - ➔ MA onPC command wing
 - ➔ MA onPC fader wing
 - ➔ MA 8Port Node onPC / MA 4Port Node onPC
 - ➔ MA 2Port Node onPC 2K / MA 2Port Node onPC 1K

Ręczne ustawienia jak adres startowy DMX nie są już konieczne. Jest to szczególnie przydatne, gdy urządzenie jest zainstalowane w trudno dostępnym miejscu.

RDM jest zintegrowane z DMX bez oddziaływania na połączenia. Dane RDM są przesyłane standardowymi wyprowadzeniami XLR - nie ma potrzeby stosowania nowych kabli. Na jednej linii mogą pracować urządzenia z konwencjonalnym DMX oraz urządzenia obsługujące RDM. Protokół RDM wysyła własne pakiety w strumieniu danych DMX512 i nie wpływa na konwencjonalne urządzenia.

Przesył RDM do grandMA2 może być również wykonywany poprzez MA-Net2. Umożliwia to konfigurację, monitorowanie stanu i zarządzanie tymi urządzeniami.

W zależności od zaimplementowanych funkcji, RDM może posłużyć do:

- Identyfikację podłączonych urządzeń
- Adresowanie urządzeń sterowanych przez DMX512
- Raportowanie stanów urządzeń (alarmy i ostrzeżenia)
- Konfiguracja urządzeń ustawianiem parametrów RDM

RDM wykrywa urządzenia RDM co sześć sekund. Jeśli urządzenie RDM jest wyłączone, to przekroczenie czasu będzie zgłoszone po trzech nieudanych wykryciach RDM (czyli po 18 sekundach).

3.12.1. Włączenie RDM

By używać protokołu RDM, trzeba aktywować ogólną obsługę RDM. Domyślnie jest ona wyłączona.

Włączanie ogólnej obsługi RDM

Wymagania:

- Jedno podłączone urządzenie RDM
- Jedno zaadresowane urządzenie lub kanał, by mieć wychodzący sygnał DMX.

1. Wciśnij **Setup**, zakładka **Console**, opcja **Global Settings**.



Obrazek 1: Ustawienia **Global Settings**

2. Wciśnij na **Enable RDM**, by pokazało się żółte **On**.
 ➔ RDM zostaje ogólnie aktywowane dla wszystkich przestrzeni.

Podpowiedź: By zrobić ogólną aktywację RDM, można również otworzyć **Setup** ➔ **Patch & Fixture Schedule** ➔ **RDM Devices** i wcisnąć **RDM Disabled**, by wyświetliło się **RDM Enabled**.

Włączanie RDM dla pojedynczej przestrzeni

Jeśli dla jakiejś przestrzeni RDM został wyłączony, jest to sygnalizowane czerwoną ikonką **RDM** w obiekcie puli Universe. Na poniższym przykładzie wyjaśnimy jak włączyć RDM jednej przestrzeni.

Wymagania:

- Ogólnie włączony RDM. Więcej w punkcie "Włączanie ogólnej obsługi RDM" na stronie 114.

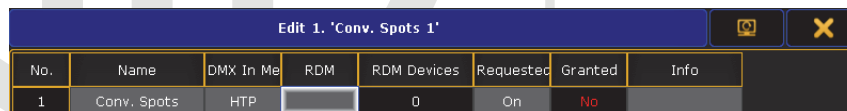
Dostępne są dwa sposoby włączenia RDM w jednej przestrzeni.

Sposób A:

1. Wciśnij na pustej przestrzeni w polu roboczym, wybierz zakładkę **Pools**, a następnie opcję **Universes**.
➔ Otworzy się pula **Universe**.

Obrazek 2: Pula **Universe**

2. Wciśnij **Edit** a potem na przycisku przestrzeni, w której chcesz włączyć RDM.
➔ Otworzy się okno zapytania do edycji przestrzeni.



No.	Name	DMX In Me	RDM	RDM Devices	Requested	Granted	Info
1	Conv. Spots	HTP	<input type="checkbox"/>	0	On	No	

Obrazek 3: Edycja przestrzeni

3. Wciśnij i przytrzymaj na komórce kolumny **RDM**, aby jej stan zmienił się na **On**.

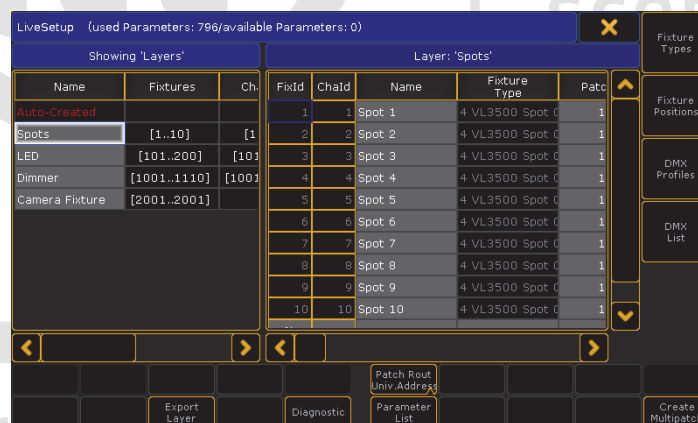
Podpowiedź: By edytować więcej jak jedną przestrzeń jednocześnie, przełącz pulę **Universe** na wyświetlanie arkusza. Otwórz pulę **Universe**, wciśnij na żółtej kulce w belce tytułowej i wciśnij **Sheet Style**. Przeciągnij na ekranie by wybrać komórki jakie chcesz edytować.

Ważne: Jeśli **On** jest wyświetlane na czerwono, oznacza to, że ogólne RDM jest wyłączone. Więcej informacji na "Włączanie ogólnej obsługi RDM" na stronie 114.

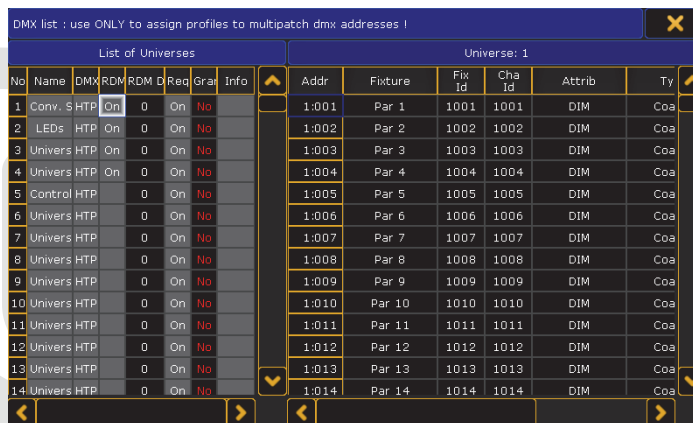
- ➔ RDM zostaje włączone dla wybranej przestrzeni. W nazwie przestrzeni wyświetlana jest zielona ikona **RDM**.

Sposób B:

1. Wciśnij **Setup**, następnie **Show**, potem **Patch only (Live)**.
➔ Otworzy się menu **Live Setup**.

Obrazek 4: Konfiguracja **Live Setup**

- Wciśnij **DMX List**.
 ➔ Otwórz się okno **DMX List**.



Obrazek 5: Konfiguracja **DMX List**

- W ramce **List of Universes** jest kolumna **RDM**. Wciśnij i przytrzymaj w komórce tej kolumny dla pożądanej przestrzeni, aby pokazał się w niej napis **On**.
 ➔ RDM zostało włączone dla wskazanej przestrzeni. Dla tej przestrzeni w puli **Universe** jest teraz wyświetlana zielona ikona **RDM**.

3.12.2. Parowanie urządzeń RDM

Po włączeniu RDM, grandMA2 zaczyna wykrywanie urządzeń RDM. Wykryte urządzenia są wyświetlane w oknie **RDM Devices**. Z lewej strony mamy typy urządzeń spektaklu, z prawej wykryte urządzenia.

Jeśli będziemy pracować tylko nad parametrami urządzeń RDM, możemy pominąć temat parowania urządzeń RDM i od razu przejść do tematu parametrów RDM.

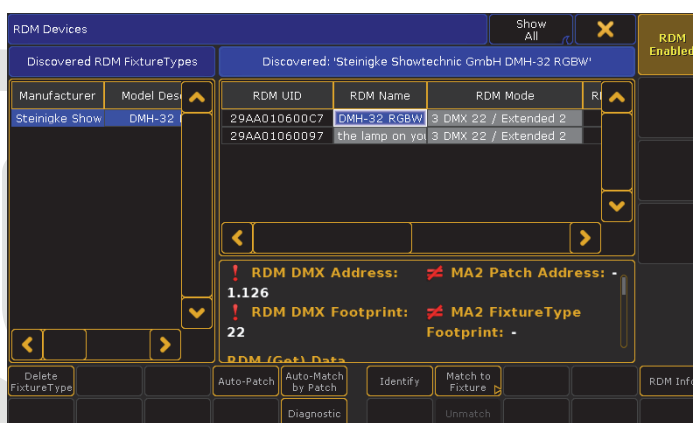
Celem pracy z czujnikami lub komunikatami, urządzenia RDM muszą być parowane z adresowaniem. Oznacza to, że trzeba wybrać które urządzenie z adresowania dotyczy konkretnego urządzenia RDM. Rozmiar i adres DMX muszą być jednakowe.

Mamy dwa sposoby parowania urządzeń RDM:

- Ręczne parowanie urządzeń
- Automatyczne parowanie z adresów

Ręczne parowanie urządzeń

Ręczne parowanie urządzeń jest zalecanym sposobem w sytuacji, gdy nie ma pewności że urządzenie MA i urządzenie RDM mają takie same adresy DMX i takie same rozmiary DMX. Jeśli już sprawdziliście adresy i rozmiary DMX, użyjcie funkcji auto-parowania przez adresowanie.



Wykryte urządzenia RDM

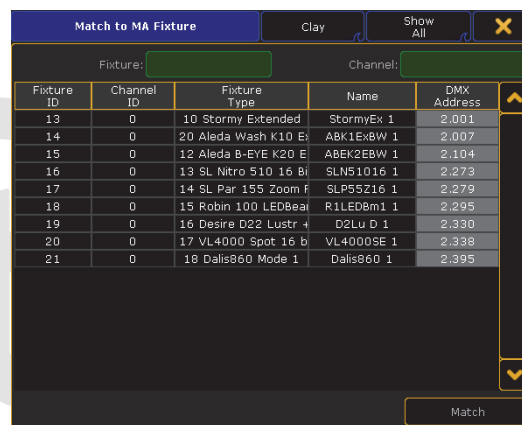
Wymagania:

- Włączony RDM

1. By otworzyć okno **RDM Devices**, wciśnij **Setup**, a następnie pod **Show** na **Patch & Fixture Schedule**. Otworzy się menu **Edit Setup**.
2. Wciśnij w dolnym prawym rogu na **RDM Devices**. Otworzy się okno **RDM Devices**.
3. By wybrać typ urządzenia jakie chcesz parować, wciśnij na odpowiadającym mu urządzeniu w **Discovered RDM FixtureTypes**. Urządzenia do wybranego typu urządzenia są wyświetlane z prawej strony okna **RDM Devices**.
4. By wybrać urządzenie, wciśnij na urządzeniu w tabeli po prawej stronie ekranu.
5. Jeśli chcesz zidentyfikować to urządzenie w instalacji, wciśnij na **Identify**. Uruchomi się tryb identyfikacji wybranego urządzenia. Więcej informacji o tym trybie powinna zawierać instrukcja urządzenia.
6. Jeśli w tabeli wybrane jest urządzenie do parowania, wciśnij na **Match to Fixture**. Otworzy się zapytanie **Match to MA Fixture**. To zapytanie wyświetli wszystkie urządzenia ze spisu adresowania.

Dla lepszej widoczności, można:

- ➔ W zielonym pasku dla urządzeń lub kanałów wpisać szukane ID.
- ➔ W belce tytułowej wybrać jedną ze stworzonych warstw.
- ➔ Wybrać w belce tytułowej czy chcesz widzieć wszystkie (**ALL**), nieparowane (**Unmatched**), lub tylko aktualnego typu (**Current FixtureType only**) urządzenia.

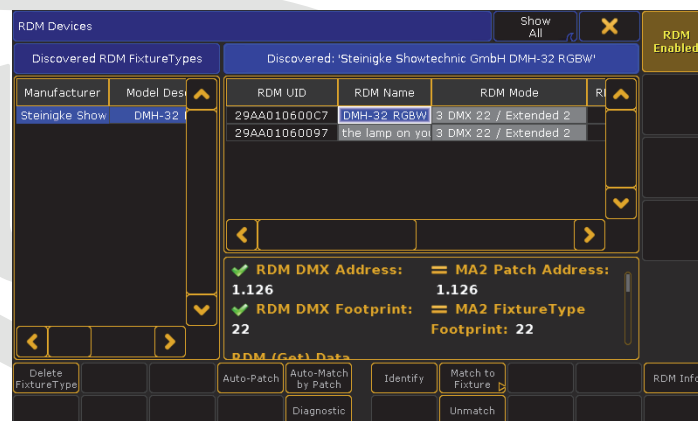


Zapytanie **Match to MA Fixture**

7. Wciśnij w tabeli na urządzeniu które chcesz parować i wciśnij **Match**.

Ważne: Przestrzeń RDM i przestrzeń DMX muszą być te same. Jeśli nie są, sprawdź ponownie konfigurację sieciową pod **Setup** ➔ **Network** ➔ **MA Network Configuration** i/lub połączenie przewodów DMX.

Adresowanie wybranych urządzeń jest parowane z urządzeniami RDM. Udałe parowanie jest oznaczone zielonym znacznikiem potwierdzenia w polu pod tabelą urządzeń.



Sparowane urządzenia RDM

Urządzenia zostały sparowane.

Automatyczne parowanie z adresów

Ważne: Upewnij się, że urządzenia w MA i urządzenia RDM mają takie same adresy DMX i rozmiary DMX. Jeśli nie, paruj urządzenia ręcznie.

Automatyczne parowanie to szybki sposób parowania urządzeń.

1. By otworzyć okno **RDM Devices**, wciśnij **Setup**, potem w zakładce **Show** na **Patch & Fixture Schedule**. Otworzy się okno **Edit Setup**.
2. W dolnym lewym rogu wciśnij na **RDM Devices**.
3. By wybrać typ urządzenia jaki chcesz sparować, wciśnij w **Discovered RDM FixtureTypes** na typie urządzenia. Urządzenia dla wybranego typu urządzenia są wyświetlane z prawej strony okna **RDM Devices**.
4. By wybrać urządzenie, dotknij na nim w tabeli z prawej strony ekranu.
5. Jeśli chcesz zidentyfikować to urządzenie w instalacji, dotknij na **Identify**. Uruchomi się tryb identyfikacji tego urządzenia. Więcej o trybie identyfikacji danego urządzenia powinna zawierać instrukcja dla tego urządzenia.
6. Wciśnij **Auto-Match by Patch**.
Program sprawdza czy występują pasujące urządzenie w MA, z takim samym adresem DMX i rozmiarem DMX. Jeśli znajdzie się pasujące urządzenie, samoparowanie jest udane. Samoparowanie zakończone sukcesem jest oznaczane zielonym znaczkiem zatwierdzenia w polu pod tabelą urządzeń.

Podpowiedź: Można również użyć w linii komend polecenia **RdmAutomatch**, by zrobić automatyczne parowanie urządzeń.

3.12.3. Automatyczne adresowanie urządzeń RDM

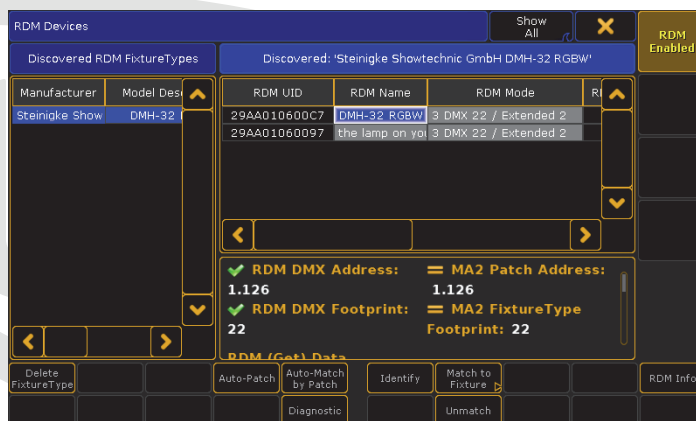
Jeśli adres DMX urządzenia RDM i adres DMX urządzenia w konsoli nie są takie same, można zrobić auto-adresowanie urządzenia, wysyłając ten adres DMX do urządzenia poprzez RDM.

Wymagania:

- Urządzenie MA jest sparowane. Urządzenie MA jest zaadresowane. Urządzenie MA i urządzenie RDM są w tej samej przestrzeni.
1. Otwórz okno **RDM Devices**. Wciśnij **Setup**, potem w zakładce **Show** na **Patch & Fixture Schedule**. Otworzy się okno **Edit Setup**.
 2. W dolnym lewym rogu wciśnij na **RDM Devices**. Otworzy się okno **RDM Devices**.
 3. By wybrać typ urządzenia do auto-adresowania, wciśnij na odpowiadającym typie urządzenia w **Discovered RDM FixtureTypes**. Urządzenia dla wybranego typu urządzenia są wyświetlane z prawej strony okna **RDM Devices**.
 4. By wybrać urządzenie, wciśnij na urządzeniu w tabeli z prawej strony ekranu.

5. Wciśnij **Auto-Patch**.

Adres DMX dla urządzenia w konsolce zostanie wysłany przez RDM do urządzenia RDM. Wybrane urządzenie zostało automatycznie zaadresowane. Zielony znaczek zatwierdzenia w polu pod tabelą urządzeń oznacza udane parowanie i adresowanie.



Podpowiedź: Możemy również automatycznie adresować urządzenia, używając w linii komend polecenia **RdmAutopatch**.

3.12.4. Praca z parametrami RDM

Po włączeniu RDM i wykryciu urządzeń RDM, możemy:

- Wysyłać polecenia RDM do urządzenia RDM. Zobacz "Ustawianie parametrów RDM".
- Dodawać parametr RDM używany przez urządzenie. Zobacz "Dodawanie parametru RDM".
- Kasować wcześniej dodany parametr RDM. Zobacz "Kasowanie parametru RDM".

Ustawianie parametrów RDM

Poniższe przykłady wyjaśniają funkcję ustawiania parametrów, na przykładzie zmiany trybu urządzenia. Mamy dwa sposoby ustawiania parametru RDM.

Wymagania:

- Włączony RDM i co najmniej jedno wykryte urządzenie RDM.

Sposób A:

1. Otwórz arkusz **RDM**. Wciśnij na pustym miejscu w polu roboczym, potem zakładkę **Sheets**, następnie na **RDM**.
2. Otworzy się arkusz **RDM**.

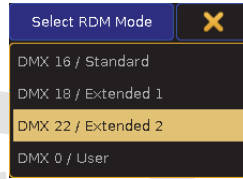
The screenshot shows the 'RDM' sheet in the console. It contains a table with columns: ID Fixtur, ID Chan, Name, Universe, CLEAR STATUS ID, DEVICE MODEL, MANUFAC TURE, DEVICE LABEL, FACTORY DEFAULTS, and LANGUAGE CAPABIL. The table lists three fixtures with their respective parameters.

ID Fixtur	ID Chan	Name	Universe	CLEAR STATUS ID	DEVICE MODEL	MANUFAC TURE	DEVICE LABEL	FACTORY DEFAULTS	LANGUAGE CAPABIL
4	4	DMH32Ex2 1	1		DMH-32 RG	Steinigke SI	DMH-32 RG	False	
5	5	DMH32Ex2 1	1		DMH-32 RG	Steinigke SI	the lamp or	False	
6	6	D4Lu HS 1	1	-	Desire Lust	ETC	Default	-	en

Arkusz **RDM**

3. Przewiń paskiem przewijania do kolumny DMX PERSONALITY i wciśnij w niej na komórce urządzenia, któremu chcesz zmienić tryb. Wciśnij enkoder ekranu.

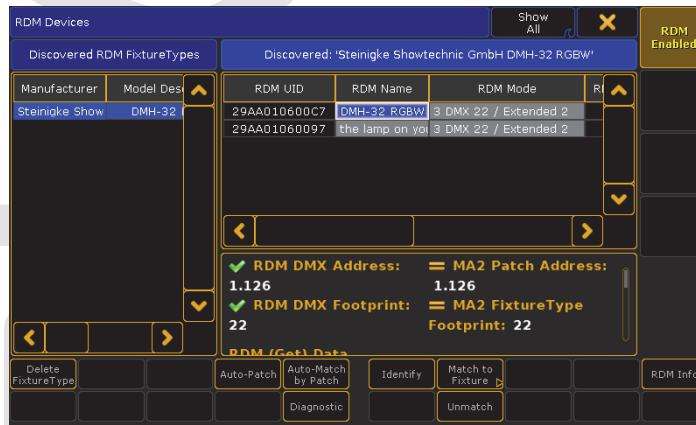
- Otworzy się zapytanie **Select RDM Mode**.



- Wciśnij na trybie, którego urządzenie ma używać.
Nowy tryb został ustawiony i wysłany przez RDM do urządzenia RDM.

Sposób B:

- Otwórz okno **RDM Devices**. Wciśnij **Setup**, potem w zakładce **Show** na **Patch & Fixture Schedule**. Otworzy się okno **Edit Setup**.
- W dolnym lewym rogu wciśnij na **RDM Devices**. Otworzy się okno **RDM Devices**. W tym oknie możesz ustawić parametr trybu DMX oraz adresu startowego DMX dla urządzenia RDM.

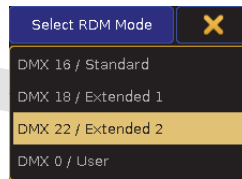


- By wybrać urządzenie, któremu chcesz ustawić parametr, wciśnij na typie urządzenia spod **Discovered RDM FixtureTypes**. Urządzenia dla wybranego typu urządzenia zostają wyświetlone z prawej strony okna **RDM devices**.
- By wybrać urządzenie, wciśnij na urządzeniu w tabeli z prawej strony ekranu.
- Wciśnij w prawym dolnym rogu na **RDM Info**. Otworzy się okno **RDM Parameters**. W belce tytułowej możemy zmieniać opcje **Show only Set**, **Show only Get**, **Show All**, oraz **FixtureType Messages**.



Okno **RDM Parameters**

- Wciśnij i przytrzymaj komórkę z kolumny **Value** z rzędzie **DMX_PERSONALITY**. Otworzy się zapytanie **Select RDM Mode**.



- Wciśnij na trybie, którego urządzenie ma używać.
- Upewnij się, że w komórce kolumny **Pool** jest opis **Yes**. Stan **Yes** oznacza, że informacja jest zebrana z urządzenia. Jeśli w **Pool** jest ustawienie **No**, to możemy zmieniać parametr, ale zmiany nie są widoczne dla konsoli. Jeśli ustawione jest **No**, wciśnij i przytrzymaj komórkę, aż ustawi się **Yes**.

Dodawanie parametru RDM

Jeśli urządzenie używa parametrów RDM, lecz te parametry nie są przesyłane, można dodać parametr RDM.

- Otwórz okno **RDM Devices**. Wciśnij **Setup**, potem w zakładce **Show** na **Patch & Fixture Schedule**. Otworzy się okno **Edit Setup**. W dolnym lewym rogu wciśnij na **RDM Devices**.
- By wybrać urządzenie, któremu chcesz ustawić parametr, wciśnij na typie urządzenia spod **Discovered RDM FixtureTypes**. Urządzenia dla wybranego typu urządzenia zostają wyświetlone z prawej strony okna **RDM devices**.
- By wybrać urządzenie, wciśnij na urządzeniu w tabeli z prawej strony ekranu.
- Wciśnij w prawym dolnym rogu na **RDM Info**. Otworzy się okno **RDM Parameters**.
- Wciśnij **Add**. Otworzy się kalkulator.



Kalkulator **Add RDM Parameter**

- Podaj wartość szesnastkową, lub wciśnij na jednym ze standardowych parametrów RDM. Parametr RDM został dodany i jest widoczny w oknie parametrów RDM.

Kasowanie parametru RDM

Możemy skasować wcześniej dodane parametry RDM.

Ważne: Kasowania parametru RDM nie można cofnąć przez "Oops".

- Otwórz okno **RDM Devices**. Wciśnij **Setup**, potem w zakładce **Show** na **Patch & Fixture Schedule**. Otworzy się okno **Edit Setup**. W dolnym lewym rogu wciśnij na **RDM Devices**.
- By wybrać urządzenie, któremu chcesz ustawić parametr, wciśnij na typie urządzenia spod **Discovered RDM FixtureTypes**. Urządzenia dla wybranego typu urządzenia zostają wyświetlone z prawej strony okna **RDM devices**.
- By wybrać urządzenie, wciśnij na urządzeniu w tabeli z prawej strony ekranu.
- Wciśnij w prawym dolnym rogu na **RDM Info**. Otworzy się okno **RDM Parameters**.

5. Wciśnij na parametrze do skasowania.
6. Wciśnij [Delete](#).

Parametr został skasowany.

3.12.5. Praca z czujnikami RDM

Po sparowaniu urządzenia RDM, możecie:

- Monitorować czujniki RDM w arkuszu [RDM](#)
- Monitorować czujniki RDM w [Edit Setup](#) / resetować czujniki RDM

Monitorowanie czujników RDM w arkuszu RDM

Poniższy przykład wyjaśnia jak monitorować czujniki RDM.

Wymagania:

- Włączony RDM. Urządzenia są sparowane. Urządzenia są zaadresowane.
1. Otwórz arkusz [RDM](#). Wciśnij na pustym miejscu w polu roboczym, potem zakładkę [Sheets](#), następnie na [RDM](#).
 2. Otworzy się arkusz [RDM](#).

ID Fikstur	ID Chan	Name	LED 5 Temperatur	LED 6 Temperatur	LED 7 Temperatur	LED Head Temperatur	Control Temperatur	Near Lamp	Near Lamp Fan
102		R1LED8m1 1							
103		D4Lu DS 1	2153	2173	2192	2153	4235		
104		DMH32Ex2 1						22	0
105		DMH32Ex2 2						23	0

Arkusz [RDM](#) - czujniki

3. By mieć wyświetlane czujniki, wciśnij z prawej strony belki tytułowej na przycisku [Sensor](#), lub [Parameters and Sensors](#).
Dane czujników są domyślnie wyświetlane daleko z prawej strony arkusza [RDM](#).

Podpowiedź: Możesz również monitorować czujniki RDM komendą [RDMInfo](#).

Monitorowanie czujników w Edit Setup / resetowanie czujników RDM

Poniższy przykład wyjaśnia jak resetować czujniki RDM. Jest to również sposób monitorowania czujników RDM w oknie [Edit Setup](#).

1. Otwórz okno [RDM Devices](#). Wciśnij [Setup](#), potem w zakładce [Show](#) na [Patch & Fixture Schedule](#). Otworzy się okno [Edit Setup](#).
2. W dolnym lewym rogu wciśnij na [RDM Devices](#). Otworzy się okno [RDM Devices](#).

Manufacturer	Model Desc	RDM UID	RDM Name	RDM Mode	R
Steinigke Show	DMH-32	29AA010600C7	DMH-32 RGBW	3 DMX 22 / Extended 2	
		29AA01060097	the lamp on yel	3 DMX 22 / Extended 2	

RDM DMX Address: 1.126 = MA2 Patch Address: 1.126
 RDM DMX Footprint: 22 = MA2 FixtureType Footprint: 22

3. By wybrać urządzenie, któremu chcesz ustawić parametr, wciśnij na typie urządzenia spod [Discovered RDM FixtureTypes](#). Urządzenia dla wybranego typu urządzenia zostają wyświetlone z prawej strony okna **RDM devices**.
4. By wybrać urządzenie, wciśnij na urządzeniu w tabeli z prawej strony ekranu.
5. Wciśnij na [RDM Info](#). Otworzy się okno **RDM Parameters**.
6. Wciśnij z prawej strony ekranu na [Sensors](#). To okno wyświetla wysyłane dane dla czujników urządzenia RDM, celem ich monitorowania.

Sensor	Description	Unit	Unit Prefix	Cur. Val.	Low.	Hig.	Rec.
SENS_TEMPERATU	Near Lamp Tempe	UNITS_CENTIGRADE	PREFIX_NONE	30			
SENS_VELOCITY	Near Lamp Fan	UNITS_HERTZ	PREFIX_NONE	0			

RDM UID: 0x29AA010600C7; Matched to Fixture 1 : 'Steinigke Showtechnic GmbH DMH-32 RGBW'

Type SENS_TEMPERATURE Unit UNITS_CENTIGRADE Prefix PREFIX_NONE Range Min 0 Range Max 100 Normal min 0 Normal Max 30 Description Near Lamp Temperature

STATUS DESCRIPTION:

Reset Sensor

Okno **RDM Sensors** (czujników RDM)

7. By zresetować zarejestrowane krańcowe wartości czujnika, wciśnij na czujniku w tabeli, a następnie na [Reset Sensor](#).

Czujnik został zresetowany.

3.12.6. Konfiguracja powiadomień RDM

Możesz dodawać oraz usuwać powiadomienia RDM do/z typów urządzeń. Powiadomienia RDM mogą być dodawane dla parametrów RDM oraz dla czujników RDM. Wybierasz czy komunikat powinien być alarmem RDM (na czerwono), lub ostrzeżeniem RDM (na żółto). Powiadomienia RDM są zakładane na wszystkie urządzenia danego typu urządzenia.

W zależności od ustawień w oknach, ikony komunikatów RDM mogą być wyświetlane w:

- Arkusza urządzeń (**Fixture**)
- Widoku szablonu (**Layout**)
- Linii komend

Same komunikaty RDM są wyświetlane w:

- "Message Center (centrum komunikatów)"
- [RDM Messages](#). Otwórz **Setup** → **Patch & Fixture Schedule** → **RDM Devices** → **RDM Info** → **Messages**, lub wpisz w linii komend polecenie **RdmInfo** i dotknij **Messages**.

Dodawanie powiadomień RDM

Poniższy przykład wyjaśni jak dodać powiadomienie RDM.

Wymagania:

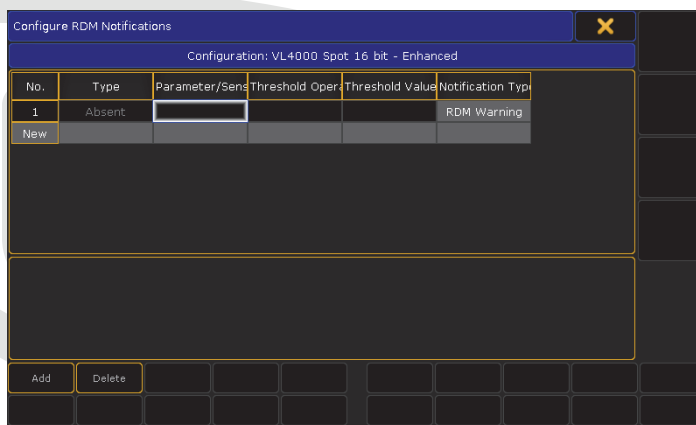
- Włączony RDM. Urządzenie jest sparowane. Urządzenie jest zaadresowane.

- Otwórz edytor typu urządzenia - wciśnij **Setup** → **Patch & Fixture Schedule** → **Fixture Types** → wciśnij na typie urządzenia dla którego chcesz dodać powiadomienia i wciśnij **Edit**. Otworzy się edytor typu urządzenia.

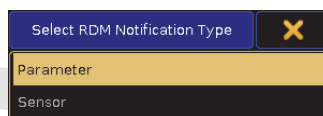


Edytor typu urządzenia

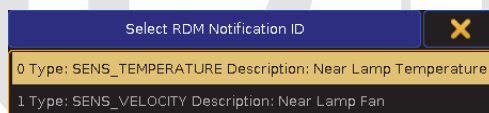
- Wciśnij z prawej strony na **RDM Notifications**.
- Otworzy się okno **Configure RDM Notifications**. **Absent** jest domyślnym ostrzeżeniem RDM i nie może zostać skasowane. Można zmienić typ powiadomienia RDM (**Notification Type**). Ostrzeżenie "Absent" pokazuje się, jeśli urządzenie RDM przestaje być osiągalne.



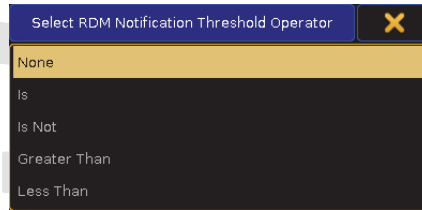
- Wciśnij **Add** lub na ostatniej komórce kolumny **Type** i wciśnij enkoder ekranu. Otworzy się zapytanie **Select RDM Notification Type**.



- Wciśnij na **Parameter** lub **Sensor**, w zależności od tego, jaki typ powiadomienia RDM chcesz dodać. By edytować następną komórkę, wciśnij na komórce **Parameter/Sensor ID** i wciśnij enkoder ekranu. Otworzy się zapytanie **Select RDM Notification ID**.



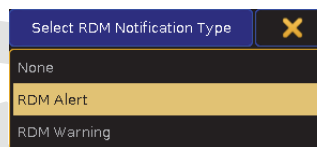
- Wciśnij na czujniku lub parametrze, który chcesz dodać do powiadomienia RDM. By edytować następną komórkę, wciśnij na komórce [Select RDM Notification Threshold Operator](#) i wciśnij enkoder ekranu. Otworzy się zapytanie [Select RDM Notification Threshold Operator](#).



- Wybierz kiedy powiadomienie RDM ma być aktywowane:
 - ➔ [None](#): Brak powiadomienia RDM.
 - ➔ [Is](#): Jeśli osiągnięta będzie wartość jednakowa zadaną.
 - ➔ [Is Not](#): Jeśli osiągnięta będzie wartość inna od zadanej.
 - ➔ [Greater Than](#): Jeśli osiągnięta będzie wartość wyższa od zadanej.
 - ➔ [Less Than](#): Jeśli osiągnięta wartość będzie niższa od zadanej.

By edytować następną komórkę, wciśnij na komórce [Threshold Value](#) i wciśnij enkoder ekranu. Otworzy się kalkulator.

- W kalkulatorze zadajesz wartość progową. Belka tytułowa kalkulatora podpowiada dopuszczalny zakres wartości. By edytować następną komórkę, wciśnij na komórce [Notification Type](#) i wciśnij enkoder ekranu. Otworzy się zapytanie [Select RDM Notification Type](#).



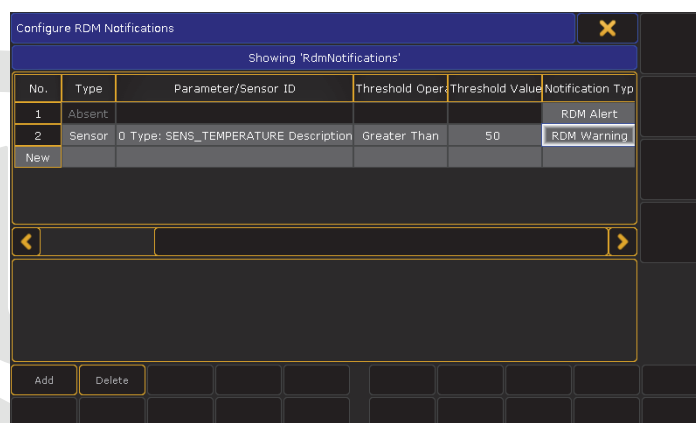
- Wybierz [RDM Alert](#) (czerwone alarmy) lub [RDM Warning](#) (żółte ostrzeżenia). Powiadomienie RDM zostało dodane.

Kasowanie powiadomień RDM

Jeśli już nie potrzebujesz wcześniej dodanego powiadomienia RDM, możesz skasować je w typie urządzenia.

Poniższy przykład wyjaśni jak kasować powiadomienia RDM.

- Otwórz okno [Configure RDM Notifications](#) - wciśnij [Setup](#) ➔ [Patch & Fixture Schedule](#) ➔ [Fixture Types](#) ➔ wciśnij na typie urządzenia dla którego chcesz kasować powiadomienia i wciśnij [Edit](#). Otworzy się edytor typu urządzenia. Wciśnij z prawej strony na [RDM Notifications](#). Otworzy się okno [Configure RDM Notifications](#).

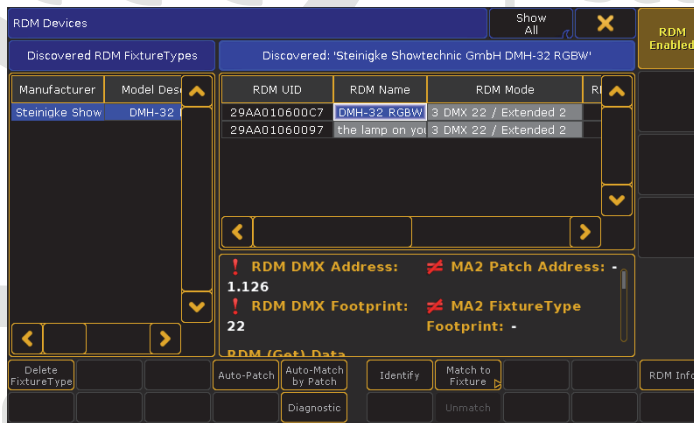


- W tabeli wciśnij na powiadomieniu jakie chcesz skasować.
- Wciśnij [Delete](#).
- Powiadomienie RDM zostało skasowane.

3.12.7. Rozdzielenie urządzeń RDM

By wykonać rozdzielenie urządzeń RDM od urządzeń konsoly:

1. Otwórz okno **RDM Devices**. Wciśnij **Setup**, potem w zakładce **Show** na **Patch & Fixture Schedule**. Otworzy się okno **Edit Setup**.
2. W dolnym lewym rogu wciśnij na **RDM Devices**. Otworzy się okno **RDM Devices**.
3. By wybrać typ urządzenia który chcesz rozdzielić, wciśnij na odpowiadającym mu urządzeniu w **Discovered RDM FixtureTypes**. Urządzenia do wybranego typu urządzenia są wyświetlane z prawej strony okna **RDM Devices**.
4. By wybrać urządzenie, wciśnij na urządzeniu w tabeli po prawej stronie ekranu.
5. Wciśnij **Unmatch**.
Wybrane urządzenie zostało oddzielone od spisu urządzeń.



Podpowiedź: Możesz również wykonać rozdzielenie używając w linii poleceń **RdmUnmatch**.

3.12.8. Wyłączenie RDM

By zapewnić bezproblemową pracę sygnału DMX i zmniejszyć ruch sieciowy, zalecamy wyłączenie RDM w przestrzeniach DMX, w których są tylko urządzenia bez obsługi RDM.

Wyłączanie RDM dla pojedynczej przestrzeni

Dostępne są dwa sposoby wyłączenia RDM dla jednej przestrzeni.

Sposób A:

1. Wciśnij na pustej przestrzeni w polu roboczym, wybierz zakładkę **Pools**, a następnie opcję **Universes**. Otworzy się pula **Universe**.
2. Wciśnij **Edit** a potem na przycisku przestrzeni, w której chcesz wyłączyć RDM. Otworzy się okno zapytania do edycji przestrzeni.
3. Wciśnij i przytrzymaj na komórce kolumny **RDM**, by zmieniła się na pustą. RDM zostaje wyłączone dla wybranej przestrzeni. Zielona ikona **RDM** już nie jest widoczna dla danej przestrzeni w widoku puli **Universe**.

Sposób B:

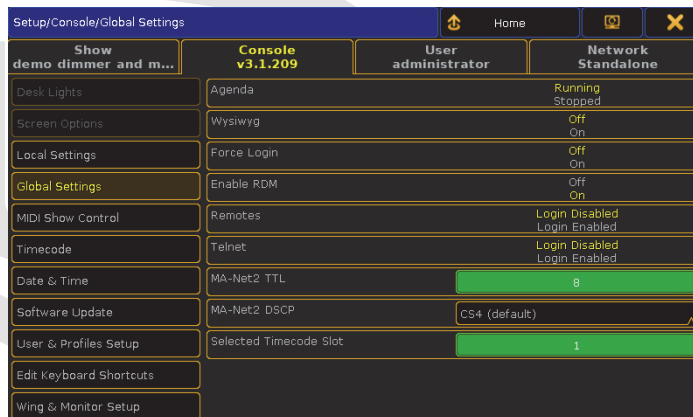
1. Wciśnij **Setup**, następnie **Show**, potem **Patch only (Live)**. Otworzy się menu **Live Setup**.
2. Wciśnij **DMX List**. Otworzy się okno **DMX List**.
3. W ramce **List of Universes** jest kolumna **RDM**. Wciśnij i przytrzymaj na komórce kolumny **RDM**, by zmieniła się na pustą. RDM zostało wyłączone dla wskazanej przestrzeni. Zielona ikona **RDM** już nie jest widoczna dla danej przestrzeni w widoku puli **Universe**.

Wyłączanie ogólnej obsługi RDM

Dostępne są dwa sposoby ogólnego wyłączenia RDM.

Sposób A:

1. Wciśnij **Setup**, zakładka **Console**, opcja **Global Settings**.



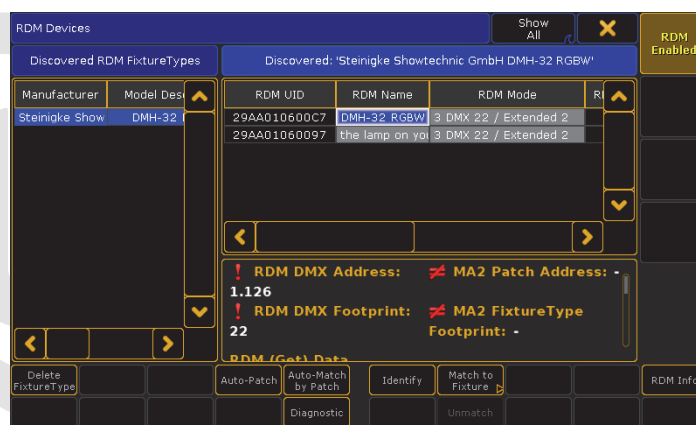
2. Wciśnij na **Enable RDM**, by pokazało się żółte **Off**. RDM zostaje ogólnie wyłączone dla wszystkich przestrzeni. RDM zostało ogólnie wyłączone. W widoku puli **Universe** wyświetlana jest czerwona ikona **RDM** dla przestrzeni z indywidualnie włączonym RDM.

Sposób B:

1. Wciśnij **Setup** → **Patch & Fixture Schedule**. Otworzy się okno **Edit Setup**.



2. W dolnym prawym rogu wciśnij na **RDM Devices**. Otworzy się okno **RDM Devices**.



3. Wcisnąć **RDM Enabled**, by wyświetliło się **RDM Disabled**. RDM zostało ogólnie wyłączone. W widoku puli **Universe** wyświetlana jest czerwona ikona **RDM** dla przestrzeni z indywidualnie włączonym RDM.

3.13 Przewodnik Wejście DMX

Ten przewodnik pokazuje jak w spektaklu używać zewnętrznego sygnału DMX

Używanie wejścia DMX dotyczy zasadniczo dwóch sytuacji.

Na tą chwilę nie można wczytać spektaklu z grandMA1 (ani spektakli z konsollet innych producentów) na konsolce grandMA2, ale jeśli użyto identycznej konfiguracji urządzeń to można odtwarzać pamięci z konsolety “źródłowej” i zapisywać ich stan na grandMA2. Można przesyłać wiele przestrzeni DMX jednocześnie.

Drugą sytuacją jest potrzeba doprowadzić sygnał celem połączenia go z sygnałem generowanym przez naszą grandMA2. Powody mogą być zróżnicowane, a samo rozwiązanie być tymczasowe lub trwałe.

Przed przystąpieniem do przewodnika należy znać podstawy konfigurowania i programowania. Jeśli nie mamy takiej wiedzy należy przejść przewodniki o podstawach przed kontynuowaniem tego przewodnika.

Do wykonania czynności z tego przewodnika potrzebna jest konsola lub oprogramowanie onPC z dodatkowym osprzętem grandMA. Będzie potrzebne również źródło sygnału DMX.

3.13.1. Stworzenie nowego spektaklu

Potrzebujemy nowego pustego spektaklu z przydatną nam konfiguracją.

1. Przejdź do linii komend i wpisz:

```
[Channel]> loadshow przewodnik_wejscie_dmx /full
```

Rezultat: Nastąpi załadowanie nowego, całkowicie pustego spektaklu o nazwie “przewodnik_wejscie_dmx”

2. Przejdź do **Setup** → **Show** → **Patch & Fixture Schedule** i stwórz zestaw 512 pojedynczych standartowych kanałów dimmera na pierwszej przestrzeni.
3. Stwórz potrzebne widoki. Sugerowane są okna **Channel Sheet** oraz **Commandline Feedback**.
4. Zapisz spektakl.

Mamy teraz spektakl potrzebny do przewodnika.

3.13.2. Zapisywanie z wejścia DMX w grandMA2

Przydaje się gdy potrzebujesz przenieść spektakl z innej konsolety do grandMA2.

3.13.2.1. Konfigurowanie zewnętrznego DMX.

Potrzebujemy skonfigurować zdalne wejście DMX. Będzie ono przechwytywać przychodzący DMX bezpośrednio do programera, umożliwiając zapisanie go tam gdzie chcemy.

1. Przejdź do linii komend i wpisz:

```
[Channel]> cd Remote 3
```

➔ Przeniesie to nas bezpośrednio do zdalnych wejść typu DMX.

2. Wpisz:

```
RemoteTypes/DMXRemotes 3> Store 1 t 512
```

➔ Stworzy to 512 “kontrolerek” zdalnego wejścia.

3. Wpisz:

```
RemoteTypes/DMXRemotes 3> Ass 1 t 512 /type=Programmer
```

➔ Zmienia to typ kontrolerek na “Programmer”, wysyłając wszystkie ich dane bezpośrednio do programera.

4. Wpisz:

```
RemoteTypes/DMXRemotes 3> cd/
```

➔ Zabiera to nas z konfiguracji zdalnego wejścia.

5. Przejdź do **Setup** → **Remote Input Setup** → **DMXRemotes** i wybierz wszystkie rzędy w kolumnie DMX.

6. Wciśnij **Edit**, a następnie wewnątrz niebieskiej ramki (można również kliknąć na niej prawym klawiszem myszy, jeśli jej używamy).
➔ Otworzy się nam kalkulator zapytania o wartość.
 7. W zapytaniu wpisujemy **1.1** i wciskamy **Please**.
➔ Tym sposobem otrzymujemy mapowanie "jeden do jednego" wszystkich użytych 512 kontrolki DMX.
 8. Upewnij się że **DMX Remote** jest włączone. Tło i tekst włączonego przycisku ekranowego są żółte.
 9. Wyjdź z okna **Setup**.
- Oto czego potrzebowaliśmy, aby otrzymywać przychodzącą linię DMX w programerze.

3.13.2.2. Wyłączenie łączenia linii DMX

Poniższe czynności obejmują wyłączenie łączenia sygnału z wejścia DMX.

Kiedy chcemy zapisywać przychodzący sygnał DMX do cue, presetów, itd., dobrym pomysłem może być wyłączenie łączenia sygnału wejścia DMX z wyjściem, gdyż zakłócałoby to stan wyjściowy.

1. Przejdź do **Setup** ➔ **Show** ➔ **Patch Only (Live)** ➔ **DMX List**.
 2. Wciśnij **Edit** a następnie na **HTP** lub **LoTP** w kolumnie **DMX In Merge**, w linii dla której chcesz wyłączyć łączenie.
 3. Wyjdź z okna ustawień.
- Właśnie wyłączyliśmy łączenie sygnału wyjściowego z sygnałem wejścia.

3.13.2.3. Konfigurowanie gniazda wejścia DMX w konsolecie

Teraz potrzebujemy skonfigurować gniazdo dla sygnału DMX. Jeśli używamy wejścia DMX w bramce, należy pominąć ten punkt.

1. Przejdź do **Setup** ➔ **Network** ➔ **MA Network Configuration** ➔ **Consoles** (dla gniazda konsoly). Jeśli chcemy konfigurować gniazdo w NPU, wybieramy zakładkę **NPU**.
2. Możliwe jest skonfigurowanie każdego z siedmiu gniazd jako wejście. W tym przewodniku użyjemy jednak żeńskiego gniazda wejścia DMX. Wciśnij **Edit** a następnie komórkę w kolumnie **XLR In** w rzędzie opisującym twoją konsolę.
➔ Otwiera to okno zapytania **Configure DMX Port**.
3. W oknie zapytania ustaw w **Port Mode** opcję **In**, używając rozwijanej listy.
4. Ustaw linię na **1** używając przycisków **-** i **+**, a następnie wciśnij **Please**.
5. Wyjdź z okna **Setup**.

Teraz możemy przejść do właściwej pracy.

3.13.2.4. Konfigurowanie gniazda wejścia DMX w bramce

Teraz potrzebujemy skonfigurować bramkę (np. MA 2Port Node) na odbiór sygnału DMX. Jeśli używamy wejścia DMX w konsolecie, należy pominąć ten punkt.

1. Przejdź do **Setup** ➔ **Network** ➔ **MA Network Configuration** ➔ **DMX Nodes**.
 2. Możliwe jest skonfigurowanie każdego z siedmiu gniazd jako wejście. W tym przewodniku użyjemy jednak żeńskiego gniazda wejścia DMX. Wciśnij **Edit** a następnie komórkę w kolumnie **XLR In** w rzędzie opisującym twoją konsolę.
➔ Otwiera to okno zapytania **Configure DMX Port**.
 3. W oknie zapytania ustaw w **Port Mode** opcję **In**, używając rozwijanej listy.
 4. Ustaw linię na **1** używając przycisków **-** i **+**. Możesz zignorować **Merge Mode**, a następnie wciśnij **Please**.
 5. Wyjdź z okna **Setup**.
- Teraz możemy przejść do właściwej pracy.

3.13.2.5. Praca z wyjściowym sygnałem DMX

Wysyłając dowolne wartości DMX do konsoly, widzimy je teraz w swoim programerze, i możemy je zapisywać normalnie, tak jak dotychczas.

Uwaga: Pamiętaj że gdy wartości zostaną zmienione przez zewnętrzny sygnał, a następnie źródło sygnału zniknie, to wartości w programerze wrócą do stanów domyślnych!

Po zapisaniu tego co trzeba, możesz chcieć wyłączyć zdalne sterowanie DMX, aby uniknąć niechcianych stanów na wyjściu lub wartości w programerze. Dostępne są gotowe makra które włączają lub wyłączają zdalne sterowanie DMX, lub możesz też wejść do konfiguracji i tam włączać/wyłączać tą opcję.

3.13.3. Łączenie sygnałów DMX

W tej części przyjrzymy się łączeniu przychodzącego sygnału DMX z sygnałem z grandMA2.

Możesz mieć system w którym chcesz łączyć przychodzący sygnał DMX ze swoją grandMA2. Może to być sytuacja stała, lub rozwiązanie tymczasowe.

Celem przygotowania się merytorycznego do tej części, należy przerobić wcześniejszą część przewodnika o wejściu DMX.

3.13.3.1. Wyłączanie zdalnego sterowania DMX

Jeśli masz skonfigurowane zdalne sterowanie DMX, przykładowo po wcześniejszej części przewodnika, dobrze byłoby je teraz wyłączyć.

1. Przejdź do **Setup** → **Show** → **Remote Input Setup** → **DMX Remotes**
2. Skasuj rzędy z DMX wchodzącymi do programera (co pozwoli zachować inne zdalne sterowania DMX), albo tylko wyłącz funkcję 'remote'.
3. Wyjdź z **Setup**.

Teraz możemy działać dalej.

3.13.3.2. Aktywacja łączenia sygnałów dla linii 1

Łączenie jest domyślnie włączone dla wszystkich linii, ale użyjemy menu konfiguracji aby upewnić się że jest ono włączone.

1. Przejdź do **Setup** → **Show** → **Patch only (live)** → **DMX List**

Jest tam kolumna nazwana **DMX In Merge**. Jeśli w komórce rzędu dla linii 1 jest **HTP** lub **LoTP**, to grandMA2 będzie łączyć ją z przychodzącym sygnałem DMX. Jeśli jest pusta, to trzeba wcisnąć **Edit** a następnie pustą komórkę i wybrać opcję.

→ Przychodzący sygnał DMX będzie teraz łączony.

2. Wyjdź z **Setup**.

3.13.3.3. Konfigurowanie gniazda wejścia DMX w konsolecie

Teraz potrzebujemy skonfigurować gniazdo dla sygnału DMX. Jeśli używamy wejścia DMX w bramce, należy pominąć ten punkt.

1. Przejdź do **Setup** → **Network** → **MA Network Configuration** → **Consoles** (dla gniazda konsolety). Jeśli chcemy konfigurować gniazdo w NPU, wybieramy zakładkę **NPU**.
2. Możliwe jest skonfigurowanie każdego z siedmiu gniazd jako wejście. W tym przewodniku użyjemy jednak żeńskiego gniazda wejścia DMX. Wciśnij **Edit** a następnie komórkę w kolumnie **XLR In** w rzędzie opisującym twoją konsolę.
→ Otwiera to okno zapytania **Configure DMX Port**.
3. W oknie zapytania ustaw w **Port Mode** opcję **In**, używając rozwijanej listy.
4. Ustaw linię na **1** używając przycisków **-** i **+**, a następnie wciśnij **Please**.
5. Wyjdź z okna **Setup**.

Teraz możemy przejść do właściwej pracy.

3.13.3.4. Konfigurowanie gniazda wejścia DMX w bramce

Teraz potrzebujemy skonfigurować bramkę (np. MA 2Port Node) na odbiór sygnału DMX. Jeśli używamy wejścia DMX w konsolocie, należy pominąć ten punkt.

1. Przejdź do **Setup** → **Network** → **MA Network Configuration** → **DMX Nodes**.
 2. Możliwe jest skonfigurowanie każdego z siedmiu gniazd jako wejście. W tym przewodniku użyjemy jednak żeńskiego gniazda wejścia DMX. Wciśnij **Edit** a następnie komórkę w kolumnie **XLR In** w rzędzie opisującym twoją konsolotę.
→ Otwiera to okno zapytania **Configure DMX Port**.
 3. W oknie zapytania ustaw w **Port Mode** opcję **In**, używając rozwijanej listy.
 4. Ustaw linię na **1** używając przycisków **-** i **+**. Możesz zignorować **Merge Mode**, a następnie wciśnij **Please**.
 5. Wyjdź z okna **Setup**.
- Teraz możemy przejść do właściwej pracy.

3.13.3.5. Praca ze sklejaniami sygnału z wejścia DMX

Wysyłając jakiegokolwiek wartości DMX do konsoloty, połączyny je z wartościami DMX generowanymi przez konsolotę. Łączenie może się odbywać w trybie HTP lub LoTP.

Przychodzący sygnał widać tylko w oknach arkuszy **DMX**.

3.14 Przewodnik MA NPU

W tym przewodniku przyjrzymy się typowym czynnościom na MA NPU (sieciowym procesorze obliczeniowym)

W tym przewodniku MA NPU zakładamy, że właśnie otrzymaliśmy nowy MA NPU i potrzebujemy go podłączyć do konsoloty grandMA2 (lub grandMA2 onPC) po raz pierwszy.

Jedną z czynności jaką pominiemy w przewodniku, to aktualizacja oprogramowania.

Do przejścia tego przewodnika możemy potrzebować klawiatury USB.

Ilustracje reprezentują przybliżony wygląd i ze względu na zmiany w oprogramowaniu mogą nie być identyczne z tym co widzimy na aktualnie używanym MA NPU.

No to zaczynamy.

3.14.1. Przygotowanie sprzętu

Potrzebujemy kabel zasilania z niebieskim żeńskim złączem PowerCON z jednej strony i wtykiem sieci zasilania z drugiej, który pasuje do stosowanych lokalnie gniazd zasilania. Na tylnym panelu MA NPU widać moc jaką wymaga MA NPU.

Potrzebujemy również kabla Ethernet o kategorii co najmniej Cat.5e, aby podłączyć MA NPU do switcha sieciowego. Zaleca się aby zawsze używać switcha sieciowego (1 Gbps) przy łączeniu ze sobą urządzeń systemu grandMA2.

Podłącz kable Ethernet i PowerCON. Jeśli potrzebujesz wyprowadzić sygnał DMX z MA NPU, to trzeba również podłączyć kable DMX do gniazd na panelu tylnym.

Włącz zasilanie na tylnym panelu.

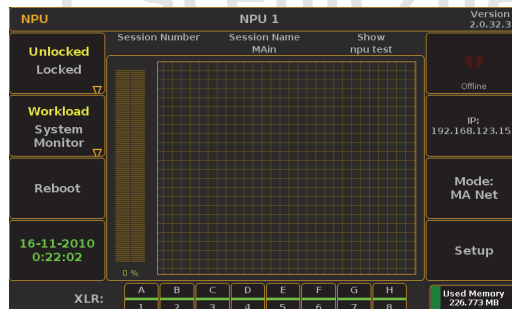
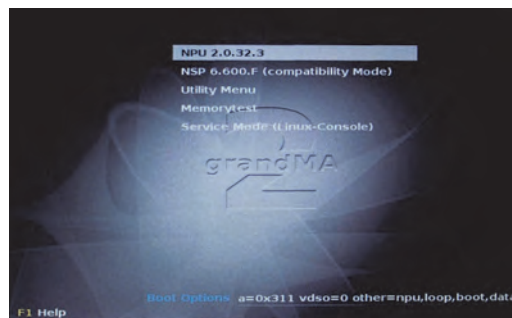
Jeśli potrzebna jest aktualizacja oprogramowania MA NPU, teraz jest dobry moment aby to wykonać. Opis aktualizacji jest w rozdziale o zadaniach. Po ukończeniu aktualizacji możemy kontynuować z tym przewodnikiem.

3.14.2. Przygotowanie MA NPU do pracy w systemie

Na przednim panelu należy przycisnąć włącznik zasilania, aby włączyć rozruch MA NPU. W pewnym momencie procesu rozruchu pokaże się nam ekran rozruchowy. Może wyglądać jak na ilustracji z prawej strony:

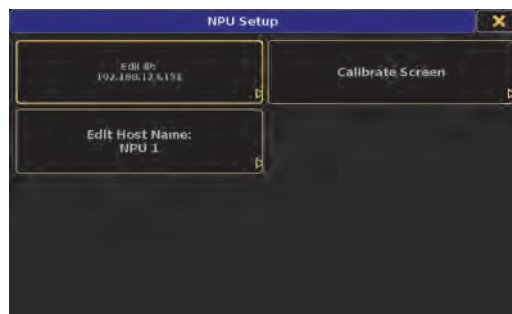
Jeśli zajdzie potrzeba uruchomienia MA NPU w innym trybie, potrzebne będzie podłączenie klawiatury USB i użycie klawiszy strzałek aby powstrzymać automatyczny rozruch, oraz wybrać potrzebny tryb. Jeśli przegapimy ten ekran, potrzebny będzie rozruch MA NPU od początku i próbowanie jeszcze raz.

Gdy rozruch się zakończy, zobaczymy ekran główny wyglądający w sposób podobny jak ilustracja z prawej strony:



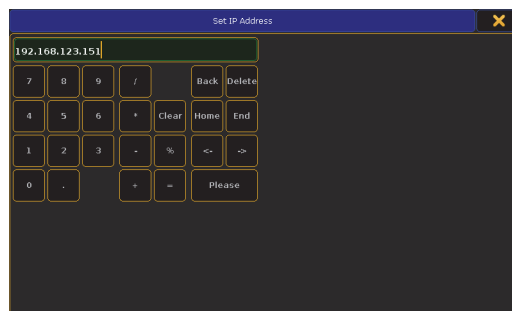
Prawdopodobnie potrzebne będzie zmieniienie adresu IP w naszym MA NPU. Wciśnijcie na ekranie na przycisku opisanym **Setup**. Otworzy to nam okno podobne do okna z ilustracji po pawej stronie:

Tutaj możemy edytować adres IP i nazwę, oraz kalibrować ekran dotykowy. Teraz potrzebujemy zmienić adres IP. Wciśnijcie na przycisku, gdzie znajduje się **Edit IP**.



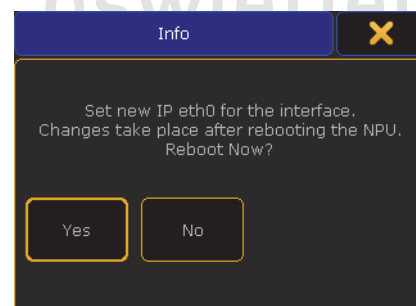
W porządku, teraz pokaże się nam nowe okno pytające o nowy adres IP:

Do naszego switcha mamy podłączoną konsolę grandMA2 o adresie IP 192.168.123.001 - zatem dobrym adresem IP dla naszego MA NPU może być 192.168.123.151 - wpiszmy go w tym oknie i zatwierdźmy przez **Please**.

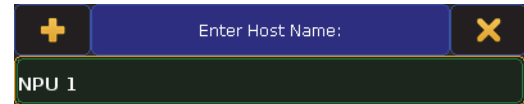


Teraz otrzymamy okno zapytania o potwierdzenie czy chcemy wykonać restart:

Możemy wykonać restart, ale lepiej najpierw zmienić nazwę samego MA NPU. Wciśnijmy **No**.

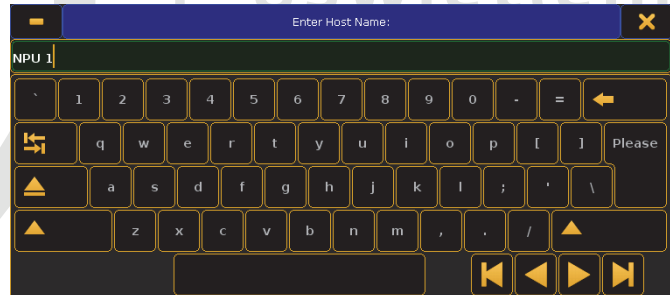


Teraz jesteśmy z powrotem w oknie **NPU Setup**. Wciśnij na przycisku z **Edit Host Name**. Otworzy to nam małe okno zapytania do wpisania nazwy:



O ile to nie jest pierwszy raz, gdy ktoś otworzył to zapytanie, możemy od razu zobaczyć okno zapytania w wersji powiększonej. Jeśli nie, będziemy teraz udawać że nie mamy podłączonej zewnętrznej klawiatury (co może nawet być prawdą).

Aby rozszerzyć okno zapytania, należy wcisnąć **+** w górnym lewym rogu (jeśli już mamy tam **-**, to nie można już okna dalej powiększyć!). Teraz nasze okno zapytania powinno wyglądać następująco:



Wpiszcie nową nazwę używając klawiatury ekranowej, i zatwierdź ją wciskając **Please**.

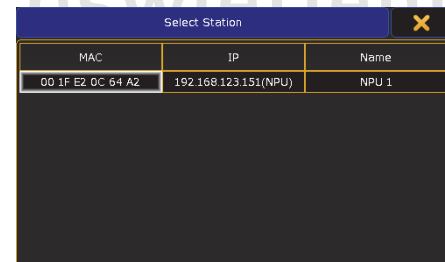
Ponownie dostajemy zapytanie o restart. Tym razem wykonajmy go, wybierając **Yes**. Gdy trwa ponowny rozruch, możemy włączyć konsolę (o ile jeszcze nie mamy jej włączonej).

3.14.3. Podłączanie do konsoli i sesji

Kiedy konsola jest gotowa, należy załadować potrzebny nam spektakl. Następnie przejdźmy do **Setup** → **Setup** → **Network** → **MA Network Configuration** → **NPU**. Tutaj możemy dodać MA NPU do systemu. Wciśnijcie **X6** (lub **Add Present**) dla automatycznego dodania widzianych w sieci NPU.

Można też ręcznie dodać NPU wciskając **X1**. To otworzy nam takie okno:

Teraz wybierzmy NPU - jeśli go nie widać, to jest coś nie tak z naszą siecią.



Teraz w liście obecnych NPU powinniśmy mieć linię z naszym NPU.

Consoles		NPU Network...				Visualizer		Video		NDP Network...		2Port	
IP	Session Member	XLR A	XLR B	XLR C	XLR D	XLR E	XLR F	XLR G	XLR H	Version			
192.168.123.151		Out 1	Out 2	Out 3	Out 4	Out 5	Out 6	Out 7	Out 8	2.0.32.3			
New													

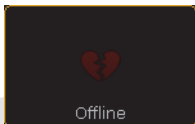
Aby NPU połączyło się z sesją, trzeba je dodać jako uczestnika sesji (Session Member). Wciśnijcie na pustej komórce kolumny **Session Member**, a następnie na enkoderze ekranu (lub prawym klawiszem myszy na tej komórce). Powinno to dać **Yes** w komórce.

Consoles		NPU Network...				Visualizer		Video		NDP Network...		2Port	
IP	Session Member	XLR A	XLR B	XLR C	XLR D	XLR E	XLR F	XLR G	XLR H	Version			
192.168.123.151	Yes	Out 1	Out 2	Out 3	Out 4	Out 5	Out 6	Off	In 5	2.0.32.3			
New													

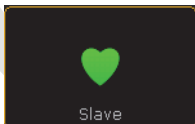
Teraz potrzebujemy uruchomić sesję. Zamknijcie okno **MA Network Configuration** wciskając **⌘** w górnym prawym rogu. Następnie otwórzcie **MA Network Control**. Tutaj wciskamy **X1** (lub **Create Session**) aby stworzyć nową sesję.

Spektakl powinien się wczytać do MA NPU, które od teraz będzie częścią sesji. Powinniśmy zobaczyć zmianę w MA NPU.

Pulsujący symbol serca powinien się zmienić z tego:



na to:



Ostrożnie: To bardzo ważne by wiedzieć, że jeśli NPU jest ustawione na uczestnictwo w wielu sesjach w sieci, to podłączy się do sesji, która osiągnie NPU jako pierwsza!! Jeśli sesja ta jest następnie zamykana, to NPU podłączy się do następnej sesji jaką znajdzie w sieci, potencjalnie generując zupełnie inny stan na wyjściach DMX!

3.14.4. Ustawianie gniazd DMX w NPU

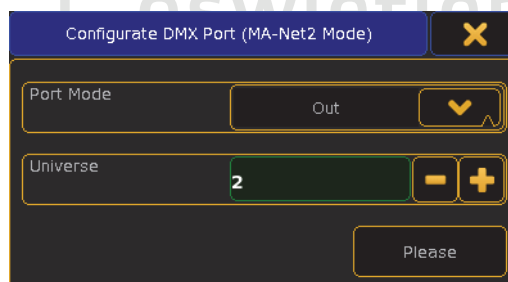
Może zająć potrzeba zmiany ustawień gniazd DMX w MA NPU. Zamknijcie okno **MA Network Control** wciskając w górnym prawym rogu. Następnie przejdźmy znowu do **MA Network Configuration** i wybierzmy zakładkę **NPU**.

Zróbmy zmiany w gnieździe oznaczonym **H**, aby było wejściem DMX dla linii 2. W konfiguracji należy wcisnąć komórkę pod nagłówkiem **XLR H** a następnie wcisnąć enkoder ekranu (lub kliknąć prawym klawiszem myszy na tej komórce).

To otwiera następujące okno zapytania:

Tutaj trzeba zmienić tryb (**Port Mode**) na **In**, oraz linię (**Universe**) na **2**. Ustawienia zatwierdzamy wciskając **Please**. O ile nie mamy niczego zmienionego w ustawieniach łączenia, pod

Setup → **Show** → **Patch Only (Live)** → **DMX List**, to wejście DMX na gnieździe H będzie się łączyć z drugą linią. Można to przetestować adresując kilka kanałów na linii 1, oraz to samo na linii 2. Następnie podłącz podwójny kabel męski między gniazdami A i H. W arkuszu DMX można teraz zobaczyć, że wszystkie wartości z linii 1 będą powtarzane na linii 2.



Podsumowanie

Przewodnik ten opisał tylko najczęstsze czynności związane z MA NPU. Jeśli potrzebujesz wiedzieć więcej, należy zapoznać się z rozdziałem o szczegółowych czynnościach z MA NPU.

3.15 Przewodnik MA NDP

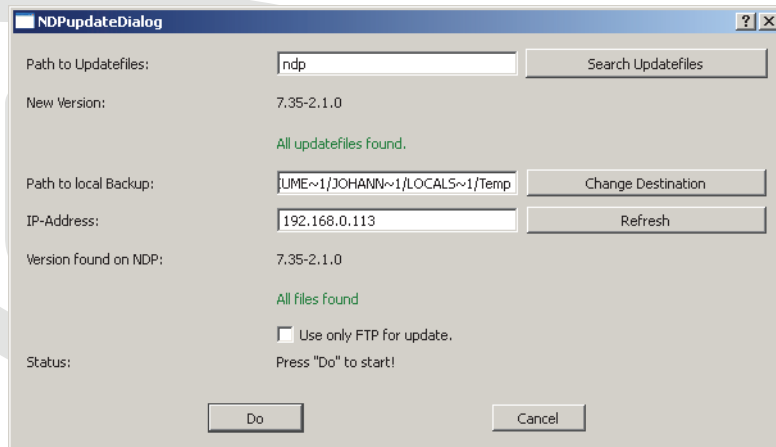
W tym przewodniku przyjrzymy się funkcjom jakie MA NDP (sieciowy procesor regulatorów) oferuje w połączeniu z konsolą grandMA2 i pracy w trybie grandMA2.

- Uwaga:**
- Adresowanie MA NDP w trybie grandMA2 jest możliwe tylko od oprogramowania w MA NDP od wersji 7.23 i wyższych.
 - Dodatkowo, tryb grandMA2 zależy od wersji strumieniowania
 - Upewnij się że wszystkie MA NDP mają zainstalowaną jednakową wersję oprogramowania. Mieszanie systemów doprowadzi do awarii.

3.15.1. Aktualizacja oprogramowania w MA NDP

Aktualizacja oprogramowania w MA NDP wykonywana jest programem narzędziowym MA NDP updatet. Celem otrzymania aktualnej wersji należy się skontaktować z pomocą techniczną MA Lighting.

Założenia: MA NDP updater pracuje na dowolnym komputerze z systemem Windows XP / Vista / 7. Potrzebne jest działające połączenie sieciowe do MA NDP w ramach tej samej podsięci, a maska podsięci musi być poprawnie ustawiona, tak jak dla np. grandMA1 onPC. Nie ma wersji dostępnych dla Mac OS X lub Linuxa.



Działanie poszczególnych opcji:

Path to Updatefiles : Gdy jest tu wpisane **ndp**, to updater użyje plików dostarczonych z tą konkretną wersją programu. Dodatkowo można określić inną ścieżkę w komputerze, aby użyć innych wersji zapisanych w tamtym katalogu. Może to być przydatne gdy chcemy użyć updatera do wgrania różnych / innych wersji, które już zapisaliśmy ręcznie.

New Version : pokazuje wersje które wybraliśmy opcjami Path i Updatefiles.

Path to local Backup : jest katalogiem, w którym NDP Updater zapisuje kopię zapasową danych z NDP przed jego zaktualizowaniem. Kliknięciem na **Change Destination** możemy zmienić ten katalog w razie potrzeby. Ta kopia zapasowa również może być ponownie wgrana do NDP po wybraniu tej ścieżki w polu **Path to Updatefiles**.

IP-Address : Tutaj wpisujemy adres IP procesora NDP który chcemy zaktualizować.

Use only FTP for update : Opcja **Use only FTP for update** jest bardzo ważna: zaznaczcie tą opcję w razie problemów z użyciem programu w zwykłym trybie. W takiej sytuacji kopia zapasowa danych z NDP na naszym komputerze nie zostanie wykonana, a w razie utraty zasilania przez NDP, lub połączenia sieciowego, w trakcie aktualizacji, karta pamięci w NDP zostanie uszkodzona. Dodatkowo NDP nie zrestartuje się automatycznie po zakończeniu aktualizacji. Będzie trzeba to zrobić ręcznie przyciskiem resetu na przednim panelu, lub przez rozłączenie zasilania w NDP po skończeniu procesu wgrywania. Nie należy przerywać procesu aktualizacji przy włączonej opcji **Use only FTP for update**.

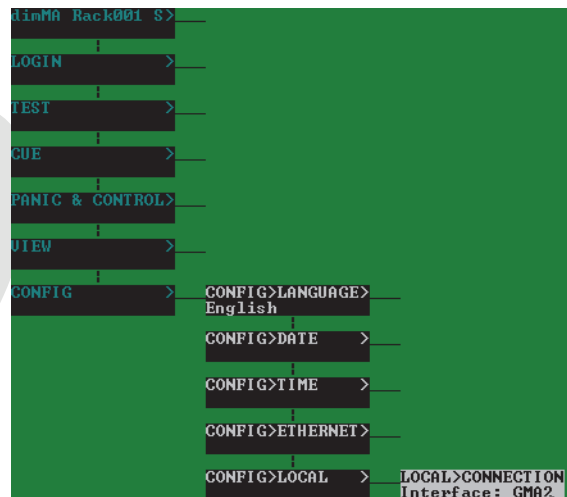
Do : Wciśnięcie **Do** rozpoczyna proces.

Cancel : Wciśnięcie **Cancel** przerywa uruchomiony proces.

Rada: Gdy opcja **Use only FTP for update** nie jest zaznaczona, to aktualizowane MA NDP wykona samoczynny restart na koniec. Później można wybrać inne MA NDP wpisując jego adres i wciskając **Refresh**.

3.15.2. Sprawdzanie trybu pracy MA NDP

Aby móc podłączyć MA NDP, trzeba ustawić mu właściwy tryb pracy. Celem wykonania tego, użycie klawiszy i enkodera na panelu przednim w MA NDP (lub klawiatury i monitora, albo połączenia Telnet). Po zalogowaniu się jako administrator w MA NDP, w menu danego NDP przejdźcie do Config→Local→Connection Interface. Zmieńcie tu ustawienie na GMA2. Tryb łączności może zostać przestawiony tylko w tym miejscu, nie w konsoli. MA NDP zrestartuje oprogramowanie automatycznie, aby umożliwić sterowanie NDP z konsoli grandMA2.



3.15.3. Zapasowe MA NDP

W porównaniu do MA NDP pracujących w trybie grandMA serii 1, mamy znaczące zmiany względem zapasowych NDP. Celem zapewnienia dopasowania konfiguracji i wymiany między obydwoma jednostkami, zarówno główny NDP oraz zapasowy NDP muszą być w tej samej sesji MA-Net2, nawet jeśli pracują samodzielnie bez konsoli. Sesja ta przesyła i weryfikuje dane konfiguracji obydwu jednostek. W serii grandMA1 było to robione przez ID sesji konfiguracji, która była niezależna do uruchomionej sesji systemu grandMA1.

3.15.4. Podłączanie procesorów MA NDP

Aby można było podłączyć i sterować procesorami MA NDP, trzeba mieć uruchomioną poprawną sesję w konsoli, a MA NDP muszą być częścią tej sesji. Poniższe punkty pokierują jak to osiągnąć.

1. Przejdźcie do **Setup**→**MA Network Control**
2. Sprawdźcie ID sesji, nazwę sesji (hasło sesji) czy mają pożądaną przez nas ustawienia (nie można zmienić tych wartości w uruchomionej sesji)
3. Kliknijcie na polu **Not connected** i wciśnij **Create Session** aby uruchomić sesję.
4. Aby następnie dołączyć do sesji również NDP, trzeba wyjść z okna sterowania sesją, wciskając w górnym prawym rogu.
5. Przejdźcie do **Setup**→**MA Network Configuration**→**NDP**
6. Wciśnijcie **Add Present** aby dodać do listy wszystkie podłączone i uruchomione NDP jakie są dostępne w sieci. W kolumnie **Session** można zobaczyć sesję w jakiej poszczególne NDP pracują. Dodatkowo można wcisnąć **Add** aby ręcznie dopisywać NDP jakie chcemy tu sterować.
7. Wciśnijcie **Edit** i kliknijcie w kolumnie **Session Member** na polu tego NDP, którego chcecie zaprosić do sesji, co ustawia nam pole na **Yes**.
8. Powtórzcie to ze wszystkimi NDP jakie chcecie dołączyć do swojej sesji
9. Zamknijcie to okno klikając w górnym prawym rogu.

Uwaga:

- Jeśli MA NDP już są wpisane do sesji, nie można ich zaprosić do swojej sesji, gdyż są zablokowane. Należy uzyskać kontrolę nad sesją którą nimi steruje i usunąć te NDP z danej sesji. Dopiero wtedy te NDP staną się dostępne dla nowej sesji.
- Jeśli kiedykolwiek dodasz pojedyncze MA NDP do systemu, używając przycisk Add, upewnij się że w przypadku obecności zapasowego NDP do już dodanego NDP, dodasz również zapasowe NDP, aby umożliwić wymianę danych między obydwoma jednostkami
- Jeśli chcesz uczynić wszystkie MA NDP uczestnikami sesji, lub jeśli chcesz wyjąć je wszystkie z sesji jednocześnie, kliknij na nagłówku kolumny **Session Member** dwukrotnie, aby zaznaczyć całą kolumnę na niebiesko, a następnie wcisnąć **Edit** i kliknąć na polach kolumny **Session Member** na ekranie.

3.16 Przewodnik grandMA Show Converter

Do tego przewodnika potrzebujemy oprogramowania grandMA1 onPC w wersji v6.804, grandMA2 onPC w wersji 2.9.1 lub nowszej, oraz samego konwertera.

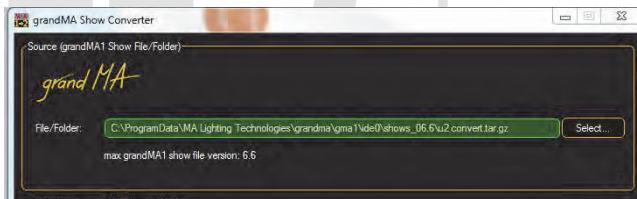
- Włączmy program grandMA1 onPC. W menu **Backup** wczytajmy plik jaki chcemy skonwertować.
- Po wczytaniu spektaklu, zapiszmy go pod zakładką Internal i nazwijmy w sposób łatwo rozpoznawalny, np. dopisując w nazwie "dokonwersji"
- Możemy zamknąć grandMA1 onPC.

Zwróćcie uwagę że następny etap przewodnika będzie wymagał, aby w systemie Windows® aktywować opcję widzenia ukrytych folderów. Dostęp mamy w opcjach folderów w panelu sterowania.

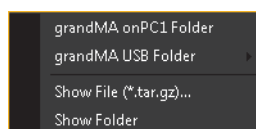
- Włączmy konwerter grandMA 1to2
- Program wygląda następująco:



- Przyjrzyjmy się najpierw górnej części okna programu.



- Klikając na przycisku **Select** z prawej strony, wybierzcie opcję **Show File (*.tar.gz)**. Pokaże się przeglądarka plików.



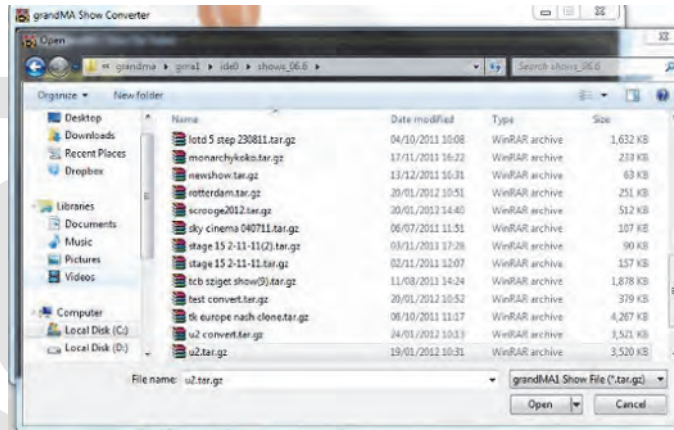
- Trzeba będzie użyć następujących ścieżek dostępu aby odnaleźć swój plik spektaklu:

Windows 7 : Mój komputer>Dysk lokalny C: \ Program Data \ MA Lighting Technologies \ grandma \ grandma1 \ ide0 \ Shows_06.6

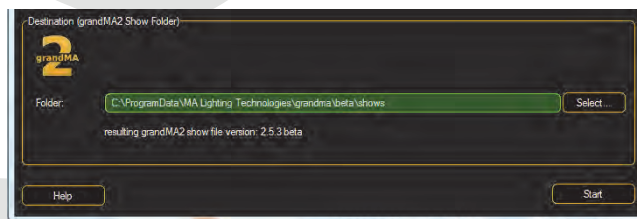
Windows XP : Mój komputer>Dysk lokalny C: \ Program Files \ MA Lighting Technologies \ grandma \ ide0 \ Shows 0.6.6

- Tu powinniśmy zobaczyć katalog z naszymi plikami spektaklów. Pamiętajcie że bez aktywacji widzenia ukrytych folderów, nie będziemy mogli w ogóle zobaczyć tego katalogu. Podana ścieżka zakłada również, że grandMA1 onPC zainstalowaliśmy na dysku C:

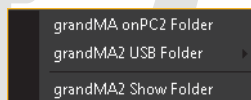
- Kliknijcie dwukrotnie na potrzebnym nam pliku spektaklu;



- Teraz trzeba zająć się dolną częścią okna programu konwertera.



- Tutaj można wybrać gdzie chcemy mieć docelowy plik spektaklu.
- Wciśnijcie **Select**, a następnie **grandMA onPC 2 Folder**, a następnie wybierz wersję oprogramowania do której chcecie to skierować.

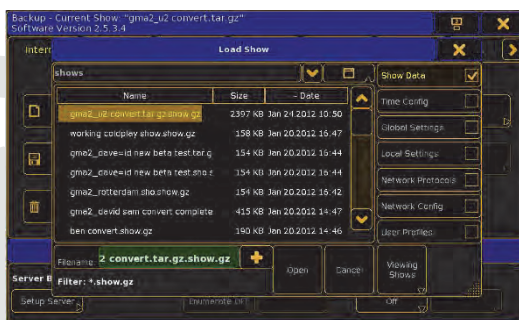


- Gdy jesteśmy zadowoleni z ustawień źródła i celu, wciśnijmy **Start**.



- Kiedy proces się zakończy, zamknijcie program konwertera.
- Otwórzcie grandMA2 onPC (tą samą wersję, którą podaliśmy jako docelową).
- Gdy program się uruchomi, przejdźcie do **Backup** → **Internal** → **Load Show**.
- Teraz powinniśmy zobaczyć nasz skonwertowany spektakl.

- Wczytajcie spektakl. Pamiętajcie że przeniesione będą tylko dane samego spektaklu, w stopniu jaki konwerter umożliwia, ale nie będzie danych użytkowników.



- Jeśli teraz zechcecie przenieść spektakl na konsolę, wystarczy zapisać spektakl do pamięci USB, tak jak robicie to z każdym innym spektaklem, a następnie wczytajcie w konsoli.



oświetlenie
i technika
sceniczna



oświetlenie
i technika
sceniczna

4. Typowe czynności i zadania

Ten rozdział opisuje typowe czynności krok po kroku. Dla zrozumienia koncepcji i właściwości poszczególnych elementów konsoli, należy zapoznać się z rozdziałami "Koncepcje i filozofia w grandMA2" oraz "Leksykon".

4.1 Czynności sprzętowe

4.1.1. Podłączanie peryferiów

Ten rozdział opisuje czynności ze złączami sprzętowymi konsoli

4.1.1.1. Zasilanie

Przed włączeniem konsoli, trzeba ją podłączyć do zasilania odpowiednim przewodem

Kontekst

Gdy otrzymujemy nową konsolę, razem z nią dostarczony jest wtyk PowerCON. Zainstalowanie tego wtyku na odpowiednim przewodzie zasilania, spełniającym lokalne normy techniczne, wymaga wykwalifikowanej osoby.

W przypadku gdy konsolę wynajmujemy, odpowiedni przewód powinien być dostarczony razem z nią.

Czynności

1. Włóż niebieski wtyk PowerCON do gniazda PowerCON i obróć o 90° w prawo aby je zapiąć.
2. Podłącz drugi koniec przewodu do odpowiedniego źródła zasilania.
3. Trzeba również włączyć wyłącznik zasilania na tylnym panelu

Rezultat

Zasilanie zostało podłączone.

4.1.1.2. Zewnętrzne ekrany

Konsolę można rozszerzyć o dwa ekrany zewnętrzne.

Kontekst

Na tylnym panelu konsoli znajdziecie dwa złącza DVI-I dla zewnętrznych ekranów. Jeśli mamy tylko ekrany ze złączami VGA, będziemy potrzebować przejściówek DVI na VGA.

Czynności

1. Upewnijcie się że konsola jest wyłączona.
2. Podłącz pierwszy ekran do górnego gniazda DVI-I opisanego "Right". Ustaw go po prawej stronie nad wbudowanym ekranem 2. Ekran ten będzie ekranem 5.
3. Podłącz drugi ekran do górnego gniazda DVI-I opisanego "Left". Ustaw go po lewej stronie nad pierwszym wbudowanym ekranem. Ekran ten będzie ekranem 6.
4. Podłącz zasilanie do zewnętrznych ekranów
5. Włącz zewnętrzne ekrany
6. Włącz konsolę.

Rezultat

Zewnętrzne ekrany zostały podłączone.

4.1.1.3. Lampki

Dla lepszej widoczności na konsoli, można podłączyć do dwóch lampek LED na giętkim pałku.

Kontekst

Lampki elastyczne mogą pomóc oświetlić konsolę w ciemnym otoczeniu.

Czynności

1. Podłącz 4-pinowe wtyki XLR lampek do tylnego panelu konsoli.
2. Wygnij i ustaw lampki tak, aby mieć komfortowe doświetlenie tam, gdzie go potrzebujemy.

oświetlenie
i technika
sceniczna

oświetlenie
i technika
sceniczna

oświetlenie
i technika
sceniczna

Rezultat

Lampki są podłączone.

4.1.1.4. Mysz i klawiatura USB

Może zająć potrzeba podłączenia zewnętrznej klawiatury i myszy.

Kontekst

Zaleca się użycie tylko przewodowych klawiatur i myszy. Konsoleta obsługuje klawiaturę z układem klawiszy US.

Czynności

1. Podłącz wtyk USB do dowolnego gniazda USB w konsolecie. Dostępne jest do pięciu gniazd USB w konsolecie.

Rezultat

Konsoleta powinna rozpoznać podłączone urządzenie, a po kilku sekundach powinno być gotowe do użycia.

4.1.1.5. Ethernet (MA-Net2)

Można podłączyć konsolekę do sieci.

Kontekst

Konsoleta ma dwa gniazda Ethernet. Jedno z nich jest używane do sieci MA-Net. Umożliwia to dodawanie konsolet (do backupu i dodatkowych użytkowników), MA VPU (procesory wideo), MA NPU (sieciowe procesory obliczeniowe), MA NDP (sieciowe procesory regulatorów), bramki Node oraz MA 3D.

Czynności

1. Podłącz jeden z końców kabla Ethernet do złącza nazwanego "Ethernet 1".
2. Podłącz drugi koniec do odpowiedniego switcha sieciowego.
3. Podłącz pozostały sprzęt grandMA2 do switcha i włącz zasilanie switcha.

Rezultat

Konsoleta jest teraz podłączona do sieci. Może być potrzebne ustawienie adresu IP.

4.1.1.6. Konfiguracja Airport Express

Jak konfigurować Apple Airport jako punkt dostępowy dla MA Remote.

Wymagania wstępne

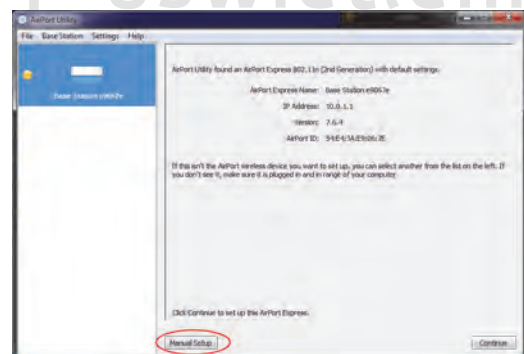
Do wykonania tego zadania potrzeba komputer z zainstalowanym "Airport Utility" z apple.com, oraz Apple Airport Express z domyślnymi ustawieniami, podłączonego do komputera kablem Ethernet. Należy sprawdzić na stronie Apple jak zresetować Airport do ustawień fabrycznych (jeśli już wykonywaliśmy zmiany), oraz jak podłączyć Airport i komputer przez sieć lokalną LAN.

Kontekst

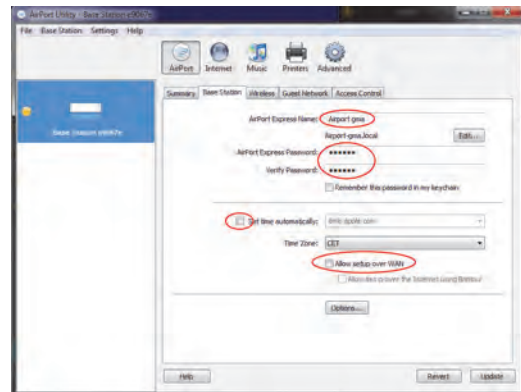
Większość konsumenckich routerów bezprzewodowych, oraz punktów dostępowych, jest przewidziana do łączności internetowej, oraz wymaga ręcznej konfiguracji do poprawnego funkcjonowania w zamkniętych sieciach lokalnych LAN, bez dostępu internetowego.

Czynności

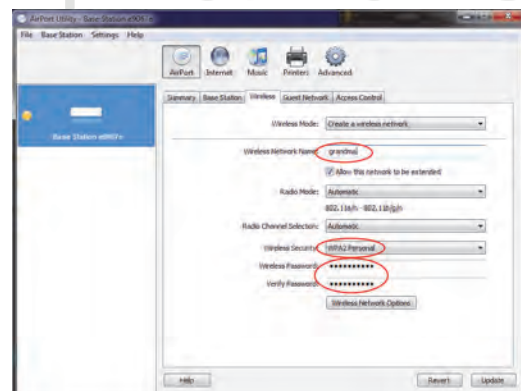
1. Włącz program Airport Utility, odszukaj nieskonfigurowany Airport i wciśnij "Manual Setup".



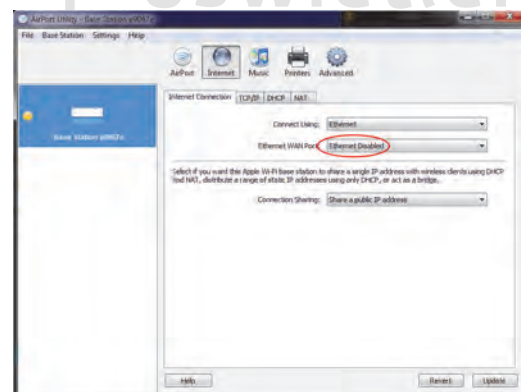
- W menu AirPort wybierz "Base Station".
 - ➔ Wpisz nazwę dla Airport Express - nazwa ta jest używana do konfiguracji
 - ➔ Wpisz (i powtórz) hasło dla Airport Express - hasło to jest używane do konfiguracji
 - ➔ Wyłącz łączenie z serwerem czasu, odznaczając "Set time automatically"
 - ➔ Popraw bezpieczeństwo odznaczając "Allow setup over WAN"



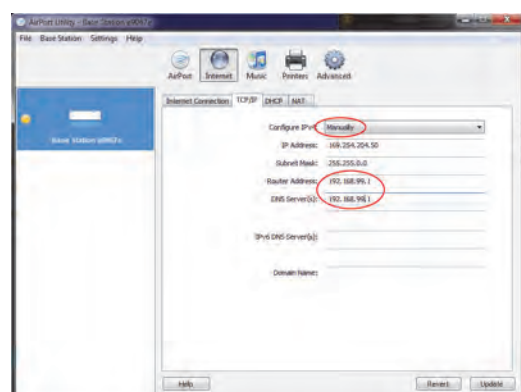
- W menu AirPort, wybierz zakładkę "Wireless"
 - ➔ Podaj nazwę (SSID) dla sieci bezprzewodowej
 - ➔ Wybierz pożądane szyfrowanie ochronne (np. WPA2 Personal)
 - ➔ Podaj (i powtórz) hasło sieci bezprzewodowej



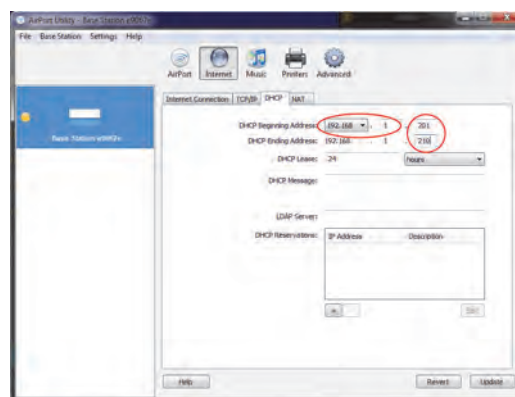
- W menu Internet, zakładka "Internet Connection"
 - ➔ Dla "Ethernet WAN Port" wybierz "Ethernet Disabled"



- W menu Internet, zakładka "TCP/IP"
 - ➔ Jako że nie łączymy się z internetem, ustawiamy "Configure IPv4" na "Manually"
 - ➔ Ustawiamy pozorny adres IP dla "Router Address" (np. 192.168.99.1)
 - ➔ Ustawiamy pozorny adres IP dla "DNS Server(s)" (np. 192.168.99.1)



6. W menu Internet, zakładka "DHCP"
 - ➔ Dla "DHCP Beginning Address", wybierz "192.168" i wpisz trzecią liczbę pasującą do waszej sieci MA-Net2 (np. "192.168" . "1")
 - ➔ Dla "DHCP Beginning Address" i "DHCP End Address" wpisz czwarte liczby określające zakres IP dla klientów bezprzewodowych (np. "201" do "210")
7. Wciśnij przycisk "Update" w dolnym prawym rogu.
 - ➔ Zatwierdź wszelkie zapytania aby zaktualizować i zresetować Airport



Rezultat

Airport powinien być teraz działać tak, że można go użyć jako punkt dostępowy dla MA Remote, oraz konsolet lub onPC (pamiętajcie o wyłączeniu firewalla). Proszę pamiętać że jest to prosta konfiguracja dla małego/samodzielnego systemu. Celem konfigurowania bezprzewodowych punktów dostępowych w rozbudowanej sieci, prosimy skonsultować to ze specjalistą od systemów sieciowych dla rekomendacji w temacie doboru sprzętu i jego konfiguracji.

4.1.1.7. ArtNet (Ethernet)

Mamy możliwość podłączenia konsolety do sieci z protokołem ArtNet.

Kontekst

Konsoleta ma dwa złącza Ethernet. Jedno z nich służy do sieci MA-Net2. Drugie jest przewidziane do protokołu ArtNet, oraz jest fabrycznie domyślnie zaadresowane na zakres 2.x.x.x. Można sprawdzić lub zmienić adres IP drugiego połączenia sieciowego poleceniem **SetIP**.

Ograniczenie: Do protokołu ArtNet konsoleta będzie szukać połączenia sieciowego z adresem 2.x.x.x lub 10.x.x.x - innymi słowy, jeśli zmienimy adres IP drugiego złącza Ethernet na coś innego jak 2.x.x.x/10.x.x.x, to nie będziemy mieli możliwości wysyłania ani odbierania ArtNet.

OnPC będzie szukać tych samych adresów IP. Jeśli nie znajdzie, onPC będzie próbował tworzyć adres 2.x.x.x na połączeniu sieciowym wybranym do MA-Net2.

Czynności

1. Podłącz jeden z końców kabla Ethernet do złącza "Ethernet 2".
2. Podłącz drugi koniec kabla Ethernet do odpowiedniego switcha sieciowego.
3. Podłącz pozostałe urządzenia komunikujące się przez ArtNet do tego switcha sieciowego i włącz zasilanie switcha.

Rezultat

Konsoleta jest podłączona do sieci ArtNet

4.1.1.8. DMX

Podłączanie DMX do wejścia lub wyjścia DMX konsolety.

Kontekst

Konsoleta ma sześć gniazd wyjść DMX (oznaczonych od A do F) oraz jedno wejścia (oznaczone IN). Są używane, gdy chcemy by konsoleta wysyłała nimi DMX, oraz gdy potrzebujemy użyć wejścia DMX. Wszystkie gniazda można konfigurować wedle potrzeb.

Czynności

1. Podłącz pasujący wtyk 5-pin XLR kabla DMX do jednego z gniazd XLR.
2. Podłącz drugi koniec kabla do stosownego urządzenia DMX.

Rezultat

Konsoleta jest teraz podłączona do urządzenia DMX.

4.1.1.9. MIDI

Podłączanie urządzeń MIDI do konsoly.

Kontekst

Konsolyta ma dwa złącza MIDI - wejście oraz wyjście. Służą do wysyłania i odbierania sygnałów MIDI. Jeśli używamy kodu czasowego MIDI, to obsługiwane formaty czasu to: 24 fps, 25 fps i 30 fps. Jeśli wysyłamy 29.97 lub 30 dropframe, to będzie to interpretowane jako 30 fps.

Czynności

1. Podłącz jeden koniec kabla MIDI do wejścia lub wyjścia, w zależności czy chcemy odbierać lub wysyłać sygnał MIDI.
2. Podłącz drugi koniec kabla do stosownego urządzenia MIDI.

Rezultat

Konsolyta jest teraz podłączona do urządzenia MIDI.

4.1.1.10. SMPTE (LTC)

Podłączanie źródła kodu czasowego SMPTE do konsoly.

Kontekst

Konsolyta ma gniazdo wejścia LTC. Umożliwia to synchronizację konsoly ze źródłem kodu czasowego SMPTE. Obsługiwane formaty czasu to: 24 fps, 25 fps i 30 fps. Jeśli wysyłamy 29.97 lub 30 dropframe, to będzie to interpretowane jako 30 fps.

Czynności

1. Podłącz źródło SMPTE do złącza LTC IN w konsoly, używając kabla dźwiękowego XLR 3-pin. Siła sygnału powinna wynosić minimum 200 mV. Pin 1: uziemienie; Pin 2: - (minus); Pin 3: + (plus).

Rezultat

Konsolyta jest teraz podłączona do źródła SMPTE

4.1.1.11. Dźwięk

Podłączanie źródła dźwięku do konsoly. Funkcje obsługiwane przez źródło dźwięku znajdują się w wielu różnych menu.

Kontekst

Konsolyta ma gniazdo opisane Audio In. Umożliwia podłączenie przychodzącego dźwięku celem wyzwiania światła.

Czynności

1. Podłącz źródło dźwięku do gniazda Audio IN w konsoly, używając kabla dźwiękowego XLR 3-pin. Siła sygnału powinna wynosić minimum 20 mV. Pin 1: uziemienie; Pin 2 i 3: wejście symetryczne.

Rezultat

Konsolyta jest teraz podłączona do źródła dźwięku.

4.1.1.12. Moduł grandMA2 fader wing

Podłączanie modułu grandMA2 fader wing.

Kontekst

Można rozszerzyć ilość suwaków i klawiszy executorów w konsoly grandMA2.

Czynności

1. Podłącz jeden koniec kabla D-Sub 15-pin do złącza w konsoly, oznaczonego MA-LINK.
2. Podłącz drugi koniec przewodu do modułu grandMA2 fader wing.
 - ➔ Można podłączyć do czterech grandMA2 fader wing do jednej konsoly. Można je podłączyć kaskadowo, drugi grandMA2 fader wing do pierwszego, itd.
3. Podłącz zasilanie do grandMA2 fader wing.

Rezultat

Dodaliśmy 15 zmotoryzowanych suwaków i 15 klawiszy executorów.

4.1.1.13. Włącznik stycznikowy (analogowe sterowanie)

Podłączanie włączników stycznikowych do konsoli / command winga.

Kontekst

Konsoleta oraz command wing mają złącza typu D-Sub, które umożliwiają podłączenie włączników stycznikowych. Na te włączniki można mapować niemal wszystko z konsoli.

Potrzebny jest włącznik, który podłączy między +5V a +15V na styk 1 w konsolecie, aby konsola zareagowała na wejście analogowe numer 1.

Konsoleta ma złącze D-sub 25 pinowe, dające 16 wejść analogowych: styki 1-16 = wejścia 1-16, styki 21-22 = +5V, styk 25 = wspólna masa

Command wing ma złącze D-sub 15 pinowe, dające 12 wejść analogowych: styki 1-6 i 9-14 = wejścia, styk 7 = +5V, styk 8 = wspólna masa

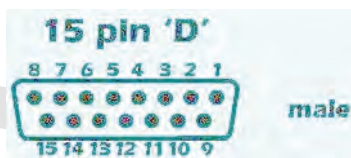
Czynności

1. Podłącz wtyk D-sub do złącza opisanego DC Remote Control.

Rezultat

Konsoleta ma teraz wejście analogowe.

Uzupełnienie: Uwaga, złącza DC REMOTE CONTROL w MA onPC command wing ma inne wyprowadzenia na stykach.



Styk 1-6: kanały 1, 3, 5, 7, 9, 11
 Styk 7: +5 V
 Styk 8: masa
 Styk 9-14: kanały 2, 4, 6, 8, 10, 12
 Styk 15: nieużywany

Podłącz kanały z +5V (styk 7), lub podłącz do kanału z zewnętrznym 5-10V i masą (styk 8). Pamiętaj: kanały mają tylko funkcję włącznika!

4.1.2. Inne czynności sprzętowe

4.1.2.1. Włączanie konsoli

Zanim zrobimy coś fajnego na konsolecie, trzeba ją wcześniej włączyć.

Kontekst

Jest prawdopodobne że przed użyciem konsoli, będziemy potrzebowali ją włączyć.

Czynności

1. Upewnij się że konsola jest podłączona do właściwego źródła zasilania, a włącznik zasilania na tylnym panelu jest włączony.
2. Wciśnij przycisk zasilania na przednim panelu: Wygląda on następująco:



Rezultat

Konsoleta zacznie rozruch

4.1.2.2. Twardy reset konsoly

Na tylnym panelu konsoly jest przycisk resetowania. Używa się go, gdy nie ma innej opcji działania.

Kontekst

W przypadku wystąpienia sytuacji, gdy konsola całkowicie nie reaguje, mamy opcję wykonania restartu konsoly.

Uwaga: Wszystko co zostało zmienione od ostatniego zapisu, zostanie utracone!

Czynności

1. Wciśnij przycisk resetu na tylnym panelu.

Rezultat

To resetuje konsolę, która następnie wykonuje rozruch. Konsola spróbuje wczytać ostatnio zapisaną wersję spektaklu.

4.1.2.3. Wyłączenie konsoly

Czasem będzie zachodzić potrzeba wyłączenia konsoly.

Kontekst

W pewnym momencie będziemy prawdopodobnie chcieli wyłączyć konsolę.

Czynności

1. Wciśnij przycisk zasilania na przednim panelu: Wygląda on następująco:



➔ Pokaże się okno ostrzeżenia.

2. Celem wyłączenia konsoly trzeba zatwierdzić zapytanie, wciskając **Yes**.

Rezultat

Konsola zapisze spektakl i zacznie wyłączenie.

Uwaga: Tylko przestawienie włącznika zasilania (z tyłu) na pozycję "0" odcina zasilanie konsoly od gniazda wejścia zasilania!

4.1.2.4. Regulacja kąta skrzydła monitorów

Kontekst

Dla ulepszenia czytelności ekranów i ergonomii pracy z interfejsem dotykowym, warto ustawić skrzydło ekranów na właściwe położenie kątowe.

Ryzyko: Przy upuszczaniu skrzydła, upewnij się że nic nie znalazło się między skrzydłem ekranów i obudową, gdyż to miejsce stanowi ryzyko obrażeń dłoni lub palców.

Czynności

1. Wciśnij i przytrzymaj klawisz **MA**.
2. Wybierz kierunek ruchu:
 - Aby podnieść, wciśnij i przytrzymaj klawisz **Up**.
 - Aby opuścić, wciśnij i przytrzymaj klawisz **Down**.
 - ➔ Silnik skrzydła powoli zmieni jego położenie
3. Zwolnij obydwie przyciski.
 - ➔ Silnik zatrzyma się i zablokuje pozycję skrzydła

Rada: Zamiast użycia silnika, można wcisnąć i przytrzymać klawisze **MA** i **Set** razem, aby zwolnić hamowanie silnika, a następnie ustawić pozycję kątową ręką.

4.1.2.5. Ustawianie jasności elementów konsoli

Ustawianie jasności elementów konsoli klawiszami panelu.

Kontekst

Ekran LCD, LEDy executorów, podświetlenie klawiszy oraz lampki elastyczne, wszystko to ma regulowaną jasność, aby móc kompensować względem (lub pasować do) otoczenia.

Standardowo te ustawienia są w menu **Setup** → **Console** → **Desk Light**, jednak niektóre z tych składników można regulować bezpośrednio specjalnymi kombinacjami klawiszy, nawet podczas rozruchu konsoli.

Oto następujące elementy, jakie mają własne skróty na klawiaturze numerycznej:

1. Lampki elastyczne
2. Ekran na skrzydle (ekran 2-4)
3. Ekran komend (ekran 1)
4. Podświetlenie klawiszy

Czynności

1. Wciśnij i przytrzymaj klawisz **MA**, oraz klawisz dotyczący oczekiwanego elementu
→ Przykład: Wciśnij i przytrzymaj **MA** oraz **4**, aby regulować podświetlenie klawiszy.
2. Podaj kierunek zmian:
 - Celem zwiększenia jasności, wciśnij i przytrzymaj **+** (plus).
 - Celem zmniejszenia jasności, wciśnij i przytrzymaj **-** (minus).
→ Jasność elementu została zmieniona
3. Zwolnij wszystkie klawisze
→ Poziom jasności został ustawiony i zapamiętany w profilu użytkownika.

4.1.2.6. Ustawienie głośności wewnętrznego głośnika

Ustawienie głośności dźwięku wyjściowego przez linię komend.

Kontekst

Konsoleta może dawać dźwiękowe reakcje na nasze czynności w konsolecie (kliknięcia klawiszy, dźwięki ostrzeżeń, itp) przez głośnik wewnętrzny. Można również regulować poziom dźwięku przez mastera specjalnego **Snd Out**.

Czynności

1. Wpisz w linię komend **SpecialMaster** (lub tylko **SM**), następnie **"Snd Out"** a potem **At** i pożądany poziom.
→ Przykład:

[Channel]> SpecialMaster "Snd Out" At 0

- Do bezpośredniego ustawiania głośności, można przypisać mastera specjalnego do również do executora, lub do suwaków 100 mm.

Rezultat

Głośność wewnętrznego głośnika (a tym samym wszelkich efektów dźwiękowych) jest ustawiona na zadany poziom

4.1.3. Czynności sprzętowe z MA NPU

To mały rozdział o czynnościach sprzętowych dotyczących MA NPU (sieciowego procesora obliczeniowego)

4.1.3.1. Podłączanie MA NPU do sieci

Wyjaśnione tu mamy jak fizycznie podłączać urządzenie MA NPU do systemu grandMA2.

Kontekst

Zalecane jest użycie dobrego switcha sieciowego 1 Gbps dla systemu MA. Należy również używać kabla o klasie minimum Cat. 5e.

Czynności

1. Na tylnym panelu MA NPU znajduje się jedno złącze Ethernet. Podłącz do niego jeden z końców kabla Ethernet.
2. Podłącz drugi koniec kabla Ethernet do jednego ze złączy switcha sieciowego. Upewnij się że użyte złącze daje pełny dostęp do MA-Net2..

Rezultat

Mamy podłączone MA NPU do systemu MA (grandMA2). Innymi czynnościami koniecznymi do pracy z MA NPU będą podłączenie do zasilania, włączenie, oraz dodanie do sesji.

4.1.3.2. Podłączanie zasilania do MA NPU

Wyjaśnione tu mamy jak podłączać zasilanie do urządzenia MA NPU.

Kontekst

Ważne jest zastosowanie właściwego zasilania dla naszego MA NPU. Pamiętajmy również że MA NPU nie ma wbudowanego własnego zasilania UPS.

Czynności

1. Na tylnym panelu MA NPU znajduje się złącze PowerCON. Podłącz tam kabel zasilania z żeńskim (niebieskim) wtykiem.
2. Podłącz drugi koniec tego kabla do odpowiedniego źródła zasilania.

Rezultat

Mamy podłączone zasilanie do MA NPU.

4.1.3.3. Włączanie MA NPU

To zadanie pokaże prostą czynność włączania MA NPU.

Kontekst

Kiedy mamy już podłączone zasilanie do MA NPU, to możemy je włączyć.

Czynności

1. Na tylnym panelu MA NPU znajduje się czerwony włącznik. Ustaw go na pozycję włączoną.
 - ➔ Podświetlanie przycisku powinno się włączyć. Jeśli nie zaświeci się, to jest jakiś problem ze źródłem zasilania.
2. Na przednim panelu znajduje się mały przycisk zasilania. Krótkie wciśnięcie tego przycisku rozpocznie rozruch MA NPU.

Rezultat

MA NPU wykonuje rozruch i otrzymujemy na krótki czas menu pytające o potencjalną zmianę trybu rozruchu. Jeśli niczego nie zrobimy, to MA NPU wykona rozruch w ostatnio używanym trybie.

4.2 Czynności programowe

Poniższy rozdział przedstawia czynności programowe.

4.2.1. Aktualizacja i instalacja oprogramowania

4.2.1.1. Aktualizacja oprogramowania konsoli z pamięci USB

Nowe wersje oprogramowania wnoszą nowe funkcje oraz poprawki błędów, zatem aktualizacja oprogramowania konsoli będzie pożądaną czynnością.

Przygotowanie

Aby wykonać aktualizację potrzebne będą komputer MAC lub Windows PC (XP, Vista, 7) z zainstalowanym programem StickMAKER, pusta pamięć USB o pojemności większej jak 2 GB, oraz klawiatura do podłączenia do konsoli.

Potrzebne nam oprogramowanie StickMAKER oraz obraz do instalacji oprogramowania konsoli znajdują się pod adresem www.malighting.com/support/

Postępowanie

1. Ściągnij najnowszy plik obrazu oprogramowania (.imgz) ze strony MA Lighting.
2. Podłącz pamięć USB do swojego komputera
3. Uruchom program StickMAker i wybierz swoją pamięć USB z rozwijanego spisu na górnym zielonym polu.
4. Wybierz Write Image to disk i otwórz okno wybierania pliku klikając na [...], następnie wskaź ściągnięty plik obrazu.
5. Wciśnij Start, następnie zatwierdź przez Yes
Gdy pasek postępu dojdzie do końca powinien pokazać się komunikat "Copy operation succeeded".
6. Wciśnij OK, odłącz pamięć USB od komputera.
7. Włącz konsolę i czekaj na menu rozruchowe (boot).
Menu rozruchowe jest wyświetlane tylko przez kilka sekund, więc należy być gotowym na wykonanie następnej czynności w tym czasie.
8. Używając klawiszy strzałek oraz Enter/Please wybierz Utility Menu (trzecia pozycja)
Konsola kontynuuje rozruch i przygotowuje Utility Menu
9. Podłącz pamięć USB z zainstalowanym obrazem do portu USB konsoli i poczekaj kilka sekund na rozpoznanie pamięci USB.
10. Gdy wyświetlone jest menu GMA2 UTILITY, wybierz 'Import new Version' przyciskając klawisz Enter/Please
Jeśli otrzymujesz komunikat "Nothing to Import", to pamięć USB jeszcze nie została rozpoznana, spróbuj ponownie za kilka sekund
Konsola wyświetla komunikat "Importing files from USB-Devices, please wait" a następnie wraca do Utility Menu
11. Używając klawiszy strzałek oraz Enter/Please wybierz Choose Version
Konsola po kilku sekundach podaje zaimportowane wersje
12. Używając klawiszy strzałek oraz Enter/Please wybierz zaimportowaną właśnie wersję
Konsola instaluje zaimportowaną wersję, następnie wraca do menu Utility
13. Używając klawiszy strzałek oraz Enter/Please wybierz Quit
Konsola zrestartuje, można odłączyć pamięć USB.

Rezultat

Konsola powinna być teraz zaktualizowana do najnowszej wersji oprogramowania.

4.2.1.2. Reinstalacja oprogramowania i systemu z pamięci USB

Opisana procedura dokonuje pełnej czystej instalacji systemu operacyjnego oraz oprogramowania na konsoli, dokonując też pełnego nadpisania danych konsoli.

Przygotowanie

Aby wykonać aktualizację potrzebne będą komputer MAC lub Windows PC (XP, Vista, 7) z zainstalowanym programem StickMAker, pusta pamięć USB o pojemności większej jak 2 GB, oraz klawiatura do podłączenia do konsoli.

Należy również wykonać na zewnętrznej pamięci kopie zapasowe wszelkich danych jakie chcemy zachować, gdyż reinstalacja skasuje dotychczasową zawartość dysku konsoli.

Potrzebne nam oprogramowanie StickMAker oraz obraz do instalacji oprogramowania konsoli znajdują się pod adresem www.malighting.com/support/

Postępowanie

1. Ściągnij najnowszy plik obrazu oprogramowania (.imgz) ze strony MA Lighting.
2. Podłącz pamięć USB do swojego komputera
3. Uruchom program StickMAker i wybierz swoją pamięć USB z rozwijanego spisu na górnym zielonym polu.
4. Wybierz Write Image to disk i otwórz okno wybierania pliku klikając na [...], następnie wskaź ściągnięty plik obrazu.
5. Wciśnij Start, następnie zatwierdź przez Yes
Gdy pasek postępu dojdzie do końca powinien pokazać się komunikat "Copy operation succeeded".

6. Wciśnij OK, odłącz pamięć USB od komputera i podłącz ją do konsoli.
7. Włącz konsolę z podłączoną pamięcią USB.
Jeśli konsola startuje normalnie, to trzeba wcześniej aktywować rozruch z USB
Konsola startuje z USB i wyświetla menu z wieloma opcjami
8. Używając klawiszy góra/dół, wskaż MA Installer
BootOptions na dole ekranu wyświetla:
...other=install,nox,usbboot,usbdata
9. Użyj strzałki w lewo aby przesunąć kursor między znak równości oraz wyraz 'install', następnie dopisz 'full'
BootOptions na dole ekranu wyświetla:
...other=fullinstall,nox,usbboot,usbdata
10. Wciśnij Enter/Please aby wybrać MA Installer z opcją pełnej instalacji
Konsola kontynuuje rozruch i przygotowanie instalacji
11. Przy zapytaniu wciśnij Enter/Please aby zatwierdzić formatowanie twardego dysku.
Konsola formatuje dysk twardy i przygotowuje do instalacji
12. Przy zapytaniu wciśnij Enter/Please aby zatwierdzić instalację systemu i oprogramowania
Instalują się nowy system oraz oprogramowanie
13. Przy zapytaniu, odłącz pamięć USB i wciśnij Enter/Please aby zatwierdzić restart
14. Pozwól konsoli na restart w trybie grandMA2.
15. Skalibruj ekrany

Rezultat

Konsola powinna mieć teraz czystą instalację. Proszę pamiętać że wszystkie dane zostały skasowane a adres IP konsoli to standardowe 192.168.0.4

4.2.1.3. Rozruch z nieznaną pamięcią USB

Przygotowania

Aby wykonać taki rozruch potrzebujemy podłączonej zewnętrznej klawiatury (z klawiszem F11) oraz rozruchowej pamięci USB stworzonej programem StickMaker.

Kontekst

Czynność jest potrzebna w sytuacji gdy nie mamy dedykowanego egzemplarza pamięci USB przeznaczonego do aktualizacji oprogramowania, który byłby aktywowany w BIOS. Potrzebna jest wtedy klawiatura z F11 aby wybrać urządzenie rozruchowe celem aktualizacji oprogramowania.

Postępowanie

1. Podłącz rozruchową pamięć USB wykonaną w StickMaker i włącz konsolę.
2. Podczas startu wciśnij F11 wiele razy aby otworzyć menu Select Boot Device
Jeśli nie jesteś w stanie włączyć tego menu przez F11 i konsola startuje normalnie, trzeba wejść do BIOS aby włączyć rozruch z pamięci USB.
3. Przejdź klawiszami strzałek na pamięć USB i wciśnij Enter/Please
Konsola wystartuje z USB i wyświetli menu z różnymi opcjami wyboru

Rezultat

Teraz można kontynuować z instalacją oprogramowania przez USB

4.2.1.4. Aktywowanie rozruchu z dedykowaną pamięcią USB

Przygotowania

Aby wykonać to zadanie potrzebna jest podłączona klawiatura oraz rozruchowa pamięć USB wykonana programem StickMaker.

Kontekst

Jeśli mamy pamięć USB którą przeznaczyliśmy specjalnie na aktualizowanie pamięci, możemy wykonać tą czynność jeden raz. Aktywujemy w konsoli priorytet rozruchu dla konkretnego egzemplarza pamięci USB. Później możemy zrobić rozruch z dedykowanej pamięci USB bez użycia zewnętrznej klawiatury do wyboru napędu startowego.

Postępowanie

1. Podłącz rozruchową pamięć USB wykonaną programem StickMAker i włącz konsolę.
2. Wciśnij Del na klawiaturze aby wejść do konfigurowania BIOS
3. W przypadku zapytania o hasło wpisz helpg2 i wykonaj następujące czynności:
4. Przejdź klawiszami strzałek do Bios Security Features
5. Wciśnij Enter/Please trzy razy aby usunąć hasło
6. Wciśnij Esc aby wrócić do głównego menu
7. Przejdź klawiszami strzałek do Boot Configuration Features i wciśnij Enter/Please
8. Przejdź klawiszami strzałek do Hard Disk Drives i wciśnij Enter/Please
9. Wciśnij Enter/Please aby zmienić wybór w pozycji "1st drive" i wybierz swoją pamięć USB używając klawiszy strzałek i zatwierdzając klawiszem Enter/Please.
10. Wciśnij dwukrotnie Esc aby wyjść do głównego menu
11. Przejdź klawiszami strzałek do Save changes and Exit i wciśnij dwukrotnie Enter/Please

Rezultat

Konsoleta powinna teraz startować z pamięci USB w sytuacji gdy włącza się ją z podłączoną pamięcią USB której używaliśmy do ustawień rozruchu.

4.2.1.5. Restartowanie oprogramowania grandMA2 po jego awarii

Przygotowanie

Aby wykonać tą czynność potrzebna jest klawiatura podłączona do konsoelty

Kontekst

Jeśli wystąpi awaria oprogramowania, to konsoleta wróci do okna komend systemu Linux, który można rozpoznać po oknie tekstowym na ekranie 1 z czarnym tłem i komunikatami systemowymi wyświetlanymi białymi i żółtymi literami, a na dole na zielono jest wyświetlone "root@gma2 #". Aby zrestartować program bez restartowania konsolety postępuj według poniższego opisu.

Postępowanie

1. Wciśnij klawisz strzałki w górę.
Na dolnej linii wyświetli się "root@gma2 # Autostart"
2. Wciśnij Enter/Please aby wykonać komendę Autostart
Program główny grandMA2 powinien uruchomić się i zacząć pracę w kilka sekund.
3. Jeśli program natychmiast ponownie się wyłączy, może to oznaczać uszkodzony plik spektaklu, co wymaga kolejnych czynności
4. Wciśnij klawisz strzałki w górę
Dolna linia wyświetli "root@gma2 # Autostart"
5. Używając klawiatury dopisz noload.
Dolna linia wyświetli "root@gma2 # Autostart noload"
6. Wciśnij Enter/Please aby wykonać komendę Autostart /noload
Program główny grandMA2 uruchomi się z pustym spektaklem
7. Wczytaj kopię zapasową pliku lub poprzedniej wersji spektaklu używając menu Backup.

4.2.2. Czynności konfiguracyjne

Ten rozdział opisuje programowe czynności konfiguracyjne wykonywane w oprogramowaniu konsolety.

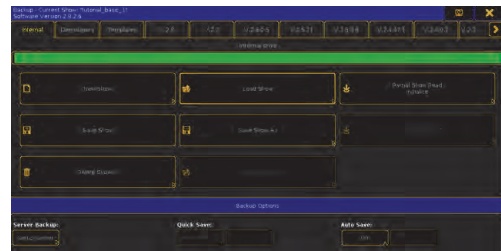
4.2.2.1. Tworzenie nowego spektaklu

Kontekst

Poniższe czynności stworzą nowy spektakl na wewnętrznym twardym dysku w konsolecie.

Czynności

1. Wciśnij **Backup**. Otworzy to nam menu **Backup**, które może wyglądać w następujący sposób:
2. Upewnij się że wybrana jest zakładka **Internal**.



3. Wciśnij **New Show**. Otworzy to zapytanie **New Show**. Wygląda ono w następujący sposób:
4. W polu **Show Name** wpisz nazwę dla nowego spektaklu.
5. Wybierz opcje do wyczyszczenia.
 - ➔ **Clear Show Data** - To skasuje całe adresowanie, sekwencje, presety, grupy, makra, itp.
 - ➔ **Clear Time Config** - To ustawi wszystkie czasy przenikania, opóźnienia, przenikania wyciemniającego, itp. z powrotem do domyślnych ustawień opcji.
 - ➔ **Clear Local Settings** - To ustawi wszystkie opcje konsoli (jasność przycisków, jasność ekranów...) z powrotem do domyślnych opcji
 - ➔ **Clear Global Settings** - To ustawi wszystkie opcje (Telnet, zdalne sterowanie, logowanie) do opcji domyślnych
 - ➔ **Clear Network Protocols** - To skasuje wszystkie ustawienia wyjść DMX przez Ethernet.
 - ➔ **Clear Network Config** - To wykasuje wszystkie informacje dotyczące MA NPU, MA VPU, innych konsol grandMA2, MA 3D, itp.
 - ➔ **Clear User Profiles** - To wykasuje użytkowników i profile użytkowników.
6. Wciśnij **Please**.



Czynności

1. Alternatywnie można użyć linii komend:

[Channel]> Newshow "zabawa" /full

To stworzy nam nowy, całkowicie pusty spektakl o nazwie "zabawa"

Rezultat

Stworzony został nowy spektakl

4.2.2.2. Zapisanie spektaklu

Te czynności zapisują aktualny spektakl z aktualną nazwą.

Kontekst

Dostępne są trzy sposoby na wykonanie tego. Pierwszy jest najszybszy. Drugi najwolniejszy, ale daje lepszą kontrolę nad czynnością. Trzeci sposób używa linii komend.

Zapisanie spektaklu prawie nigdy nie jest złym pomysłem. W grandMA2 jest to na tyle szybkie, że w praktyce nie tracimy czasu na czekanie na konsolę żeby wykonała zapis.

Czynności

1. Wciśnij klawisz **Backup** szybko dwa razy.
 - ➔ Włącza się wbudowane makro, które zapisuje aktualny spektakl.

Czynności

1. Wciśnij klawisz **Backup** jeden raz.
 - ➔ Otworzy się menu **Backup**.
2. Wybierz napęd (poprzez zakładkę) gdzie chcesz mieć zapisany spektakl. Jest to również sposób na zapisanie spektaklu na pamięci USB.
3. Wciśnij przycisk **Save Show**.

Czynności

1. Wpisz w linii komend:

[Channel]> Saveshow

Ta komenda zapisuje bieżący spektakl w aktualnie wybranym napędzie pod używaną nazwą.

Rezultat

Niezależnie od użytego sposobu, nastąpiło zapisanie danych aktualnego spektaklu.

4.2.2.3. Zapisanie spektaklu pod nową nazwą

To zapisze aktualny spektakl pod nową nazwą.

Kontekst

Mamy dwa sposoby na wykonanie tego. Pierwszy wykorzystuje graficzny interfejs użytkownika. Drugi używa linii komend.

Czynności

1. Wciśnij klawisz **Backup** jeden raz.
➔ Otworzy się menu **Backup**.
2. Wybierz napęd (poprzez zakładkę) gdzie chcesz mieć zapisany spektakl. Jest to również sposób na zapisanie spektaklu na pamięci USB.
3. Wciśnij przycisk **Save Show As**. Pokaże się zapytanie o wpisanie nowej nazwy.
4. Wpisz nową nazwę i zatwierdź ją wciskając **Please**. Spektakl zostanie zapisany pod nową nazwą.

Czynności

1. Wpisz w linii komend:

[Channel]> Saveshow "zabawa2"

Zapisałiśmy aktualny spektakl pod nazwą "zabawa2" w aktualnie wybranym napędzie.

Rezultat

Niezależnie od wybranego sposobu, nastąpiło zapisanie danych spektaklu pod nową nazwą spektaklu.

4.2.2.4. Automatyczny zapis spektaklu

Tutaj ustawimy przedziały czasowe dla funkcji automatycznego zapisu.

Kontekst

grandMA2 ma funkcję automatycznego zapisu. Funkcja ta samoczynnie zapisuje spektakl po upłygnięciu zadanej ilości czasu.

Czynności

1. Wciśnij klawisz **Backup**. Otworzy to menu **Backup**.
2. Na dole okna mamy opcje **Auto Save**. Wciśnij przycisk pod opisem **Auto Save** aż wyświetli się pożądaný interwał czasowy.

Rezultat

Rozpocznie się odliczanie. Gdy osiągnie 0, konsola zapisze spektakl i restartuje odliczanie do kolejnego zapisu.

4.2.2.5. Wczytanie spektaklu

Ta czynność wczyta spektakl do konsoli.

Kontekst

Mamy dwa sposoby wykonania tego. Pierwszy sposób wykorzystuje graficzny interfejs użytkownika. Drugi sposób to użycie linii komend.

Czynności

1. Wciśnij klawisz **Backup**. Otworzy to menu **Backup**.
2. Wybierz napęd (poprzez zakładkę) gdzie chcesz mieć zapisany spektakl. Jest to również sposób na zapisanie spektaklu na pamięci USB.
3. Wciśnij przycisk **Load Show**. Otworzy się zapytanie **Load Show**.

4. Wybierz spektakl jaki chcesz wczytać. Z prawej strony zapytania można wybrać jakie części spektaklu chcesz wczytać.
5. Gdy już wyznaczysz co ma być wczytane, wciśnij na **Ok**. Konsoleta wczyta nowy spektakl.

Czynności

1. Wpisz w linii komend:

[Channel]> Loadshow "zabawa2"

Jeśli nie znasz nazwy spektaklu, można zobaczyć listę spektaklów w aktualnie wybranym napędzie z użyciem polecenia **Listshow**.

2. Konsoleta wczyta spektakl.

Rezultat

Niezależnie od wybranej metody, zostanie wczytany wskazany spektakl.

4.2.2.6. Kasowanie spektaklu

Ta czynność skasuje plik spektaklu w konsoli lub podłączonym napędzie.

Kontekst

Mamy dwa sposoby wykonania tego. Pierwszy sposób wykorzystuje graficzny interfejs użytkownika. Drugi sposób to użycie linii komend.

Czynności

1. Wciśnij klawisz **Backup**. Otworzy to menu **Backup**.
2. Wybierz napęd (poprzez zakładkę) gdzie chcesz skasować zapisany spektakl. Jest to również sposób na kasowanie pliku spektaklu z pamięci USB.
3. Wciśnij przycisk **Delete Show**. Otworzy się zapytanie **Delete Show**.
4. Wybierz spektakl który chcesz skasować.
5. Gdy wskażesz co ma być skasowane, wciśnij na **Ok**.
 - ➔ Gdybyśmy w trakcie wybierania pliku jednak się rozmyślili, można wcisnąć **Cancel** lub zamknąć okno zapytania. Ta czynność wtedy niczego nie skasuje.
6. Po wciśnięciu **Ok** spektakl zostanie skasowany.

Czynności

1. Wpisz w linii komend:

[Channel]> Deleteshow "zabawa2"

Jeśli nie znasz nazwy spektaklu, można zobaczyć listę spektaklów w aktualnie wybranym napędzie z użyciem polecenia **Listshow**.

2. Konsoleta skasuje wskazany spektakl z napędu.

Rezultat

Niezależnie od wybranej metody, wskazany spektakl zostanie skasowany.

4.2.2.7. Tworzenie nowego użytkownika i logowanie

Tutaj stworzymy nowego użytkownika oraz zalogujemy się jako ten użytkownik

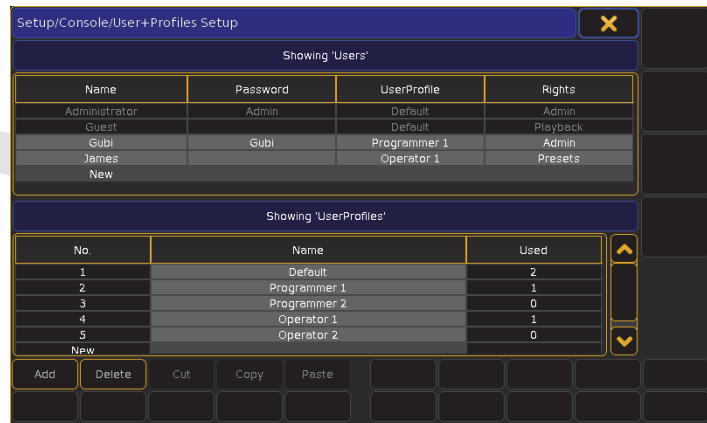
Kontekst

W tym zadaniu stworzymy nowego użytkownika w konsoli, oraz zalogujemy się w spektaklu jako ten nowy użytkownik.

Czynności

1. Wciśnij **Setup**.
2. Jeśli nie jest widoczna, włącz zakładkę **Console**.

3. Wciśnij **User+Profiles Setup**. Otworzy to część z użytkownikami oraz profilami użytkowników. Wygląda ona następująco: W nowym, czystym spektaklu mamy tylko wyciemnione pozycje użytkowników Administrator i Guest. Są one domyślne i nie mogą być ani skasowane i zmienione.



4. Wciśnij nagłówek **Showing 'Users'**.
5. Wciśnij **X1** (lub **Add**) aby dodać nowego użytkownika. Może być potrzebne zaznaczenie pola **New**. To stworzy nam nowego użytkownika o nazwie **user**.
6. Edytuj nazwę, wskazując kółkiem ekranu nazwę użytkownika a następnie przyciskając kółko. Wpisz nową własną nazwę/imię.
7. Dodaj hasło jeśli chcesz.
8. Jeśli chcesz aby użytkownik miał własne widoki i ustawienia użytkownika, potrzeba stworzyć nowy profil użytkownika:
 - ➔ Wskaż komórkę **New** w części **'UserProfiles'**.
 - ➔ Wciśnij kółko ekranu. To stworzy nam nowy profil użytkownika.
 - ➔ Nadaj profilowi użytkownika nazwę, która będzie miała dla Ciebie sens. Mamy swobodę organizowania sobie użytkowników i profili użytkowników. Zdecyduj jaki sposób bardziej Tobie odpowiada.
 Mamy teraz nowy, przystępnie opisany profil użytkownika.
9. Wybierz nowy profil użytkownika do nowego użytkownika.
10. Możemy również zmienić uprawnienia użytkownika ('Rights'). Opcja ta określa różne poziomy uprawnień do edycji w spektaklu. Poszczególne uprawnienia opisane są w "Select Rights" na stronie 393.
11. To wszystkie czynności jakie były potrzebne do samego stworzenia użytkownika i profilu użytkownika. Teraz możemy wyjść z tego menu konfiguracji.

Czynności

1. Celem zalogowania się jako nowy użytkownik za pośrednictwem interfejsu graficznego, zacznij od wciśnięcia klawisza **Tools**.
2. Następnie wciśnij przycisk **Login**. Otworzy nam się ekran logowania.
3. Wpisz nazwę użytkownika i hasło (jeśli zostało nadane), i zatwierdź przez **Please**.

Czynności

1. Celem zalogowania się jako nowy użytkownik przez linię komend, wpisz polecenie w formie:
[Channel]> login nazwa użytkownika hasło

Rezultat

Stworzony został nowy użytkownik z własnym profilem, oraz zalogowaliśmy się jako nowy użytkownik

4.2.2.8. Adresowanie dimmerów/światła konwencjonalnych

Tutaj poznamy dodawanie i adresowanie dimmerów do spektaklu.

Warunki wstępne

Jeśli chcemy adresować dimmery celem nauki i opanowania procesu, warto zacząć od włączenia nowego, pustego spektaklu.

Kontekst

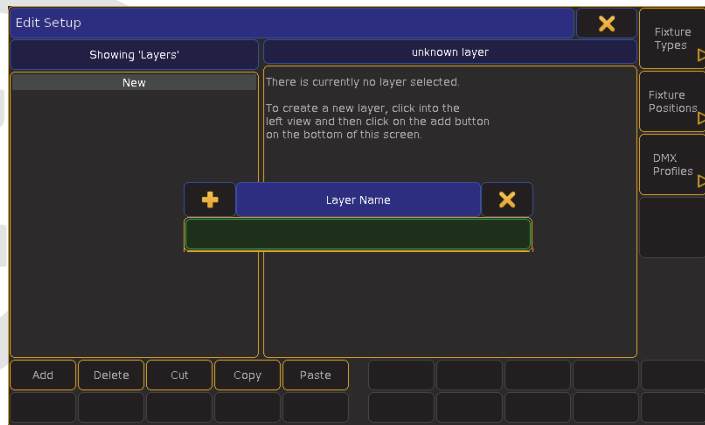
W tym zadaniu poznamy szczegółowo czynności związane z dodawaniem i adresowaniem typowych jednokanałowych urządzeń.

Czynności

1. Wciśnij **Setup**. Otworzy się menu **Setup**.
2. Upewnij się że widoczna jest zakładka **Show**.
3. Wciśnij **Patch & Fixture Schedule**.

Jako że to może być nasze pierwsze wstawianie i adresowanie urządzeń, podamy poszczególne czynności. Pierwszym krokiem będzie zapytanie o nazwę warstwy. Wygląda to następująco:

W nowym spektaklu nie ma żadnych warstw ani urządzeń, a konsola prowadzi nas przez pierwsze czynności.

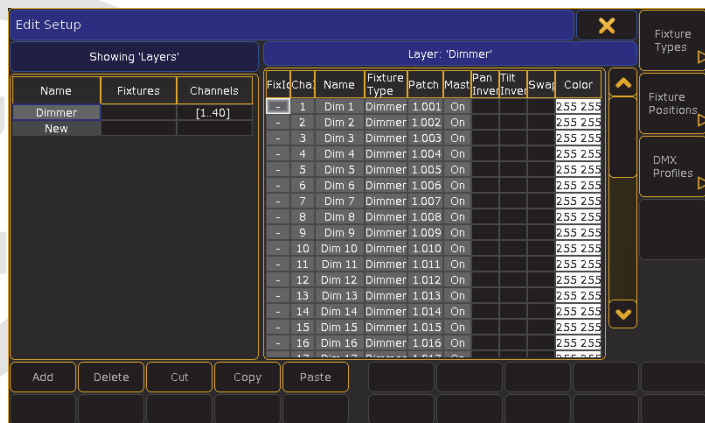


4. Wpiszcie nazwę typu "Dimmery" i zatwierdźcie przez **Please**. Otworzy to nam zapytanie **Fixture Wizard**, które wygląda następująco:



5. W prawej części okna mamy listę zaimportowanych typów urządzeń. Domyślnie mamy dostępne urządzeniem jednokanałowego dimmera.
6. W **Fixture type** wybierzmy urządzenie 'Dimmer'.
7. W polu **Name** wpisujemy **Dim 1**.
 ➔ Jak dodamy na końcu nazwy liczbę oddzieloną od reszty spacją, konsola automatycznie będzie zwiększać numerację przy dodawaniu wielu sztuk.
8. Ilość (**Quantity**) podajmy **40**. Da to nam czterdzieści urządzeń-dimmerów.
9. Numer **Fixture ID** zostawmy **0**. Tym sposobem nie będziemy mieli numeracji 'Fixture' dla tych urządzeń.
10. Numer **Channel ID** powinien być 1. Tym sposobem pierwsze urządzenie ma numer 1, drugie - numer 2, itd.
11. Będziemy adresować 40 dimmerów na pierwszą linię, zaczynając od adresu 1. W polu **Patch** wpisujemy zatem **1.1**.

12. Wciśnij przycisk **Apply**. To zakończy użycie dialogu **Fixture Wizard** i zaadresuje 40 urządzeń dimmerowych. Powinno to wyglądać następująco.



13. Zamknij edycję konfiguracji wciskając żółte **X** w górnym prawym rogu okna. Otrzymamy zapytanie z ostrzeżeniem.
14. Zatwierdźmy że chcemy zapisać zmiany, wciskając przycisk **Yes**. Wrócimy do menu **Setup**, które również możemy już zamknąć.

Rezultat

Do naszego spektaklu wstawiliśmy i zaadresowaliśmy 40 urządzeń typu dimmer.

4.2.2.9. Adresowanie ruchomych świateł

Tutaj poznamy dodawanie i adresowanie ruchomych świateł, gdzie dodatkowo mamy urządzenie z dwoma adresami (oddzielnie adresowany dimmer zewnętrzny).

Kontekst

Wykonamy przykład z dodaniem 15 ruchomych głów typu VL500 firmy Varilite. Zakładamy w przykładzie, że kontynuujemy po zakończeniu adresowania dimmerów w poprzednim punkcie.

Czynności

1. Wciśnij **Setup**. Otworzy się menu **Setup**.
2. Upewnij się że widoczna jest zakładka **Show**.
3. Wciśnij **Patch & Fixture Schedule**.
4. Celem zorganizowania urządzeń, potrzebna jest nowa warstwa. Kliknij prawym klawiszem na polu **New** w części **Showing 'Layers'**.
 - ➔ Ten sam efekt osiągniemy wskazując i klikając na polu **New** za pomocą kółka ekranu.
5. Otrzymamy okno zapytania o nową nazwę, gdzie wpiszymy **VL500** i zatwierdźmy klawiszem **Please**.
6. Z prawej strony ekranu widać zawartość warstwy. W tej chwili jest pusta. Kliknij prawym klawiszem myszy na polu **New** w tej części. Otworzy to okno **Fixture Wizard**.
7. Z prawej strony zobaczymy listę typów urządzeń w spektaklu. W danym przykładzie mamy tylko dimmery, więc wciśnijmy na **From Library**.
8. Otworzy się zapytanie **FixtureType**. W **Manufacturer Filter** wpisz **vari**.
9. Przewiń listę w dół i wybierzmy plik **varilite@vl500@16-bit.xmlp** i wciśnijmy na **Ok**.
10. W polu nazwy (**Name**) wpiszymy **VL500 1**.
11. W ilości (**Quantity**) podajmy **15**.
12. Pod **Fixture ID** wpisz **101**. Dzięki temu urządzenia będą widoczne i sterowalne w arkuszach urządzeń **Fixture**.
13. Pod **Channel ID** również wpisz **101**. Tym sposobem dodane ruchome głowy będą widoczne i sterowalne także pod arkuszem urządzeń **Channel**.
14. Adresowanie urządzeń wykonajmy oddzielnie. Zatem w polu **Patch** wpisz **0**. Tym sposobem urządzenia zostaną wstawione do spektaklu, ale nie zostaną zaadresowane.
15. Wciśnij **Apply**.
16. Teraz zaadresujemy już wstawione VL500. Kliknij i przeciągnij myszą w kolumnie **Patch** na wszystkich VL500. Następnie kliknij prawym klawiszem. Otworzy się nam okno zapytania **DMX Patch**.
17. Bez robienia czegokolwiek innego, kliknij prawym klawiszem obok, gdzie jest napisane "VL500 1". Otworzy to okno kalkulatora, gdzie można wpisać nowy numer adresu.
18. Wpisz **1.51** i zatwierdź to **Please**. To zaadresuje kanały dimmerów z VL500. To urządzenie używa zewnętrznego dimmera do regulacji jasności. Tym samym potrzebuje dwóch adresów dla każdego urządzenia.
19. Powtórzmy krok 16. To ponownie otworzy nam okno zapytania **DMX Patch**.
20. Teraz widzimy adresowanie urządzeń z prawej strony, oraz widzimy adresowanie w linii DMX. Z lewej strony pod lista urządzeń widać dwie opcje nazwane **DIM** i **PAN**. Wciśnij tą nazwaną **PAN** (lub klawisz **X2**). To zmienia cel adresowania na drugie części urządzeń.
21. Upewnij się że niebieska ramka wokół szarej komórki jest z lewej strony, a następnie kliknij na górnej komórce.
22. Wpisz **2.1** i zatwierdź przez **Please**. To zaadresuje drugie części urządzeń VL500 na pierwszy adres DMX drugiej linii.
23. VL500 są w całości zaadresowane, więc można już zamknąć **Patch & Fixture Schedule** wciskając żółte  w górnym prawym rogu. Otrzymamy zapytanie z ostrzeżeniem.
24. Zatwierdzamy chęć zapisania danych przez wciśnięcie **Yes**. Wróciliśmy do menu **Setup**, które również już możemy zamknąć.

Rezultat

Wstawiliśmy i zaadresowaliśmy 15 urządzeń VL500 do spektaklu.

4.2.2.10. Tworzenie widoku

Stworzymy przykładowe okno kanałów.

Kontekst

Gdy stworzymy nowy spektakl, lub nowy profil użytkownika, to domyślnie nasze ekrany będą (niemal) puste. Stworzymy więc sobie widok.

Czynności

1. Wybierz pustą przestrzeń na ekranie i przyciśnij na niej.
 - ➔ Otworzy to nam okno zapytania **Create Basic Window**.
2. Wybierz zakładkę **Sheets**.
 - ➔ Umożliwia to nam wybranie jednego z okien arkusza.
3. Wciśnij na przycisku opisanym **Channel**. Niektóre okna mają wymaganą minimalną wielkość. Arkusz kanałów wymaga pola co najmniej 3 x 2 kafelki.

Rezultat

Stworzony został arkusz kanałów.

4.2.2.11. Czyszczenie ekranu

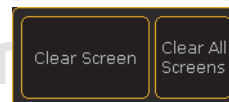
W tym punkcie przyjrzymy się czyszczeniu ekranu. Czynność ta usuwa z ekranu wszystkie okna, za wyjątkiem stałych elementów interfejsu.

Kontekst

Czysty ekran może być dobrym punktem wyjścia do tworzenia nowego widoku. Można kasować jedno lub więcej okien z widoku na ekranie, aż wyczyścimy całość, ale jest inny sposób.

Czynności

1. Wciśnij i przytrzymaj klawisz enkodera .
 - ➔ Pojawiają się małe okienka w dolnych prawych rogach ekranów. Wyglądają następująco:
2. Wciśnięcie **Clear Screen** wyczyści okno w którym je wciśnaliśmy, a wciśnięcie **Clear All Screens** wyczyści wszystkie ekrany.



Rezultat

Osiągnęliśmy wyczyszczenie ekranu (lub ekranów).

4.2.2.12. Zapis widoku pod przycisk widoku

W tym zadaniu zapiszemy widok pod przycisk widoku.

Założenie wstępne

Opis zadania zakłada że nie mamy zapisanych jakichkolwiek widoków pod przyciskami widoków

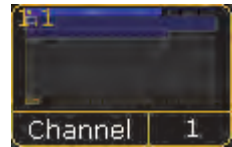
Kontekst

Mamy wiele sposobów na zapisanie widoku. To zadanie przedstawi zapisywanie do przycisku widoku.

Czynności

1. Stwórz widok zgodnie ze swoimi potrzebami.
2. Wciśnij **Store** a następnie **V1**. Można również przycisnąć na polu podglądu obok klawiszy.
 - ➔ Otworzy to zapytanie **Store View Options**.
3. W tym oknie zapytania można dać nazwę dla widoku.
 - ➔ W naszym przykładzie zrobiliśmy okno arkusza **Channel**, więc my daliśmy nazwę **Channel**.
4. Teraz wybieramy ekrany jakie chcemy uwzględnić do naszej pamięci widoku.
 - ➔ My chcemy zapisać tylko ekran 2, i jest on już zaznaczony.
 - ➔ Jeśli zapiszesz tylko jeden ekran, to jego widok nie jest "zablokowany" tylko do tego ekranu. Oznacza to że jeśli wywołasz ten widok na ekran o podobnej lub wyższej rozdzielczości, to widok pojawi się również na tym ekranie.

5. Wciśnij **Please**.
 - ➔ Widok został zapisany. Zauważ że pojawił się mały podgląd na ekranowym przycisku widoku obok klawisza **V1**. Może on wyglądać jak na obrazku obok.

**Rezultat**

Widok został zapisany pod przyciskiem widoku 1.

4.2.2.13. Zapis widoku pod przycisk użytkownika

W tym zadaniu zapiszemy widok pod przycisk użytkownika.

Kontekst

Mamy wiele sposobów na zapisanie widoku. To zadanie przedstawi zapisywanie do przycisku użytkownika.

Czynności

1. Stwórz widok zgodnie ze swoimi potrzebami.
2. Wciśnij klawisz **User 1**. Przełączy to klawisze pod ekranem 1 na klawisze użytkownika.
3. Wciśnij **Store** a następnie **X1**. Można również przycisnąć na polu podglądu nad klawiszami.
 - ➔ Otworzy to zapytanie **Store View Options**.
4. W tym oknie zapytania można dać nazwę dla widoku.
 - ➔ W naszym przykładzie jest zrobione okno **Commandline Feedback**, więc my daliśmy nazwę **Command Line**.
5. Teraz wybieramy ekrany jakie chcemy uwzględnić do naszej pamięci widoku.
 - ➔ My chcemy zapisać tylko ekran 1, i jest on już zaznaczony.
 - ➔ Jeśli zapiszesz tylko jeden ekran, to jego widok nie jest "zablokowany" tylko do tego ekranu. Oznacza to że jeśli wywołasz ten widok na ekran o podobnej lub wyższej rozdzielczości, to widok pojawi się również na tym ekranie.
6. Wciśnij **Please**.
 - ➔ Widok został zapisany. Zauważ że pojawił się mały podgląd na ekranowym przycisku dla klawisza **X1**. Może on wyglądać jak na obrazku obok.

**Rezultat**

Widok został zapisany pod przyciskiem użytkownika 1.

4.2.2.14. Wywołanie widoku

Sposób na wywołanie zapisanego widoku

Kontekst

Dostępne są dwa podstawowe sposoby wywołania zapisanego widoku.

Czynności

1. Wciśnij dowolny przycisk widoku z zapisanym widokiem, lub przycisk użytkownika zawierający widok (lub ich odpowiedniki w postaci przycisków ekranowych)

Czynności

1. Użyj klawiszy do użycia polecenia linii komend.
 - ➔ .Przykładowo, **View 1 Please** wywoła widok numer 1

Rezultat

Niezależnie od wybranego sposobu, rezultatem powinno być wywołanie wskazanego widoku.

4.2.2.15. Kasowanie widoku

Przyjrzymy się tutaj kasowaniu widoków

Kontekst

Dla pełnego podglądu na wszystkie zapisane widoku, należy otworzyć okno puli **View**.

Czynności

1. Wciśnięcie **Delete** a potem na klawiszu widoku lub klawiszu użytkownika nie kasuje samego widoku, ale usuwa przypisanie z samego klawisza. Aby skasować widok, trzeba skasować widok z puli **View**, lub wprowadzić klawiszami polecenie linii komend.
➔ Przykład: **Delete View 1 Please**

Rezultat

Kasowanie widoku usuwa go również z wszelkich klawiszy widoków oraz klawiszy użytkownika.

4.2.2.16. Kalibracja ekranów dotykowych

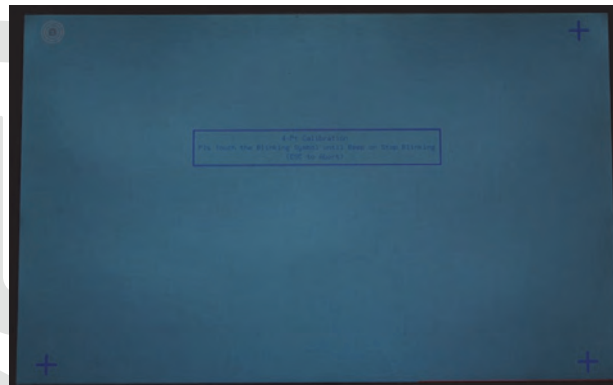
To zadanie zaprezentuje nam proces kalibracji ekranu dotykowego.

Kontekst

Po pełnej reinstalacji, lub w przypadku niedokładności ekranu dotykowego, zachodzi potrzeba kalibracji ekranu (ekranów).

Czynności

1. Wciśnij klawisz **Setup**.
2. Wybierz zakładkę **Console**.
3. Wciśnij przycisk **Screen Options**.
4. Wciśnij przycisk odpowiadający ekranowi, który chcemy kalibrować.
➔ Otwiera to niebieski ekran kalibracji, który wygląda następująco:



5. Postępuj dalej z instrukcjami na ekranie (dotykaj migające symbole aż do sygnału dźwiękowego lub zatrzymania migania)
6. Powtórz dla wszystkich czterech punktów na ekranie.
➔ Po zakończeniu nastąpi powrót do **Screen Options**. W razie potrzeby można powtórzyć proces dla pozostałych ekranów.

Rezultat

Ekran dotykowy został skalibrowany.

4.2.2.17. Ustawianie adresów IP

Przy podłączaniu konsoli do innego sprzętu może zająć konieczność ustawienia adresu IP w konsoli.

Kontekst

To zadanie zaprezentuje czynności w ustawianiu adresu IP przez menu ustawień.

Czynności

1. Wciśnij klawisz **Setup**.
2. Wybierz zakładkę **Network**.
3. Wciśnij przycisk **MA Network Control**.
4. Jeśli mamy uruchomioną sesję, trzeba ją wyłączyć w konsoli. Zrób to przyciskając przycisk **Leave Session**, lub klawisz **X3**. W razie wątpliwości, wystarczy wcisnąć dla pewności.

5. Wciśnij aktualny adres IP (domyślny adres to 192.168.0.4). Gdy używamy onPC, adres IP trzeba zmieniać w komputerze.
 - ➔ Otworzy nam się zapytanie-kalkulator (w onPC otrzymamy listę wyboru dostępnych adresów IP)
6. Wpisz nowy adres IP (używając onPC możesz wybrać pożądaný adres - upewnij się że to połączenie przewodowe).
7. Zrestartuj konsolę.

Rezultat

Gdy konsola zakończy restart, będzie miała nowy adres IP.

4.2.3. Importowanie z linii komend

Rozdział ten opisuje importowanie efektów, makr, profili urządzeń i kolorów za pośrednictwem linii komend.

4.2.3.1. Importowanie efektów z USB linią komend

W tym zadaniu wykonamy importowanie efektów, używając linii komend.

Założenia wstępne

Potrzebujemy mieć spektakl, oraz plik XML efektów. Można go ściągnąć ze strony pomocy (help.malighting.com) z miejsca zawierającego treść tego rozdziału, lub użyć wyeksportowanego samodzielnie pliku. Plik ten trzeba umieścić na pamięci USB w katalogu **gma2**, wewnątrz podkatalogu **effects**. Dobrym pomysłem będzie stworzenie sobie w widoku okna **Commandline Feedback**, aby widzieć odpowiedzi konsoli. Przedstawione czynności zakładają użycie pliku ściągniętego ze strony.

Kontekst

Przedstawione zostaną czynności użycia linii komend do importowania efektów.

Czynności

1. W pierwszej kolejności, należy wskazać konsolę właściwy napęd (pamięć USB). Polecenie jakie potrzebujemy to **SelectDrive**, które można skrócić do **SD**. W linii komend wpisz:

[Channel]> SD

➔ Okno **Commandline Feedback** wyświetli listę wszystkich dostępnych napędów.

2. Potrzebujemy wybrać pamięć USB (może to być twój napęd numer cztery). Wykonaj to komendą **SD**. W naszym przypadku pamięć USB wyświetlona została pod pozycją numer cztery. Z naszej strony wpisaliśmy:

[Channel]> SD 4

➔ Tym sposobem pamięć USB staje się domyślnym napędem (również do zapisu spektakłów).

3. Potrzebujemy wskazać konsolę gdzie chcemy efekt, zatem trzeba zmienić katalog na folder efektów. Wpisz:

[Channel]> cd effect

➔ To zmienia katalog na folder efektów

4. Jeśli chcesz sprawdzić pamięć na obecność plików efektów, można użyć polecenia **ListEffectLibrary**, pisane w skrócie **ListEf**. W linii komend wpisz:

Effects/1 'Global' > ListEf

➔ To wyświetli nam pliki xml efektów na wskazanym napędzie.

5. Teraz można zobaczyć również nazwę pliku jaki chcemy zaimportować. Plik na naszej pamięci jest nazwany **PredefinedEffects**. Komenda jaką trzeba wywołać to **Import**. Zatem u nas będzie to:

Effects/1 'Global' > Import PredefinedEffects

➔ To zaimportuje wszystkie efekty z pliku xml i umieści je tuż za ostatnim używanym numerem efektu. Można zobaczyć listę efektów wpisując **list**.

Rezultat

Nastąpiło zaimportowanie efektów z pliku xml z pamięci USB.

Czynności dopełniające

Gdyby była potrzeba powrotu na domyślną lokalizację i napęd, trzeba wpisać:

Effects/1 'Global' >cd /

oraz

[Channel]> sd 1

4.2.3.2. Importowanie makr z USB linią komend

W tym zadaniu wykonamy importowanie makr, używając linii komend.

Założenia wstępne

Potrzebujemy mieć spektakl, oraz plik XML makr. Można go ściągnąć ze strony pomocy (help.malighting.com) z miejsca zawierającego treść tego rozdziału, lub użyć wyeksportowanego samodzielnie pliku. Plik ten trzeba umieścić na pamięci USB w katalogu **gma2**, wewnątrz podkatalogu **macros**. Dobrym pomysłem będzie stworzenie sobie w widoku okna **Commandline Feedback**, aby widzieć odpowiedzi konsoli. Przedstawione czynności zakładają użycie pliku ściągniętego ze strony.

Kontekst

Przedstawione zostaną czynności użycia linii komend do importowania makr.

Czynności

1. W pierwszej kolejności, należy wskazać konsolce właściwy napęd (pamięć USB). Polecenie jakie potrzebujemy to **SelectDrive**, które można skrócić do **SD**. W linii komend wpisz:

[Channel]> SD

➔ Okno **Commandline Feedback** wyświetli listę wszystkich dostępnych napędów.

2. Potrzebujemy wybrać pamięć USB (może to być twój napęd numer cztery). Wykonaj to komendą **SD**. W naszym przypadku pamięć USB wyświetlona została pod pozycją numer cztery. Z naszej strony wpisaliśmy:

[Channel]> SD 4

➔ Tym sposobem pamięć USB staje się domyślnym napędem (również do zapisu spektakłów).

3. Potrzebujemy wskazać konsolce gdzie chcemy makra, zatem trzeba zmienić katalog na folder makr. Wpisz:

[Channel]> cd macro

➔ To zmienia katalog na folder makr

4. Jeśli chcesz sprawdzić pamięć na obecność plików makr, można użyć polecenia **ListMacroLibrary**, pisane w skrócie **ListM**. W linii komend wpisz:

Macros/1 'Global' > ListM

➔ To wyświetli nam pliki xml makr na wskazanym napędzie.

5. Teraz można zobaczyć również nazwę pliku jaki chcemy zaimportować. Plik na naszej pamięci jest nazwany **Predefined**. Komenda jaką trzeba wywołać to **Import**. Zatem u nas będzie to:

Macros/1 'Global' > Import Predefined

➔ To zaimportuje wszystkie makra z pliku xml i umieści je tuż za ostatnim używanym numerem makra. Można zobaczyć listę efektów wpisując **list**.

Rezultat

Nastąpiło zaimportowanie makr z pliku xml z pamięci USB.

Czynności dopełniające

Gdyby była potrzeba powrotu na domyślne lokalizację i napęd, trzeba wpisać:

Macros/1 'Global' >cd /

oraz

[Channel]> sd 1

4.2.3.3. Importowanie typów urządzeń z USB linią komend

W tym zadaniu wykonamy importowanie typów urządzeń, używając linii komend.

Założenia wstępne

Potrzebujemy mieć spektakl, oraz plik XML (lub XMLP) typu urządzenia. Można go ściągnąć ze strony ma-share (w dziale z urządzeniami). Plik ten trzeba umieścić na pamięci USB w katalogu **gma2**, wewnątrz podkatalogu **library**. Dobrym pomysłem będzie stworzenie sobie w widoku okna **Commandline Feedback**, aby widzieć odpowiedzi konsoli.

Kontekst

Przedstawione zostaną czynności użycia linii komend do importowania typów urządzeń.

Czynności

1. W pierwszej kolejności, należy wskazać konsolce właściwy napęd (pamięć USB). Polecenie jakie potrzebujemy to **SelectDrive**, które można skrócić do **SD**. W linii komend wpisz:

```
[Channel]> SD
```

➔ Okno **Commandline Feedback** wyświetli listę wszystkich dostępnych napędów.

2. Potrzebujemy wybrać pamięć USB (może to być twój napęd numer cztery). Wykonaj to komendą **SD**. W naszym przypadku pamięć USB wyświetlona została pod pozycją numer cztery. Z naszej strony wpisaliśmy:

```
[Channel]> SD 4
```

➔ Tym sposobem pamięć USB staje się domyślnym napędem (również do zapisu spektakłów).

3. Potrzebujemy wskazać konsolce że chcemy typy urządzeń, zatem trzeba wejść w tryb edycji konfiguracji i zmienić katalog na **FixtureType** (typy urządzeń). Wpisz:

```
[Channel]> cd "Edit Setup"
```

a następnie

```
Edit Setup > cd FT
```

➔ To zmienia katalog na folder typów urządzeń

4. Jeśli chcesz sprawdzić pamięć na obecność plików urządzeń, można użyć polecenia **ListLibrary**, pisane w skrócie **ListL**. W linii komend wpisz:

```
Edit Setup/FixtureTypes 3 > ListL
```

➔ To wyświetli nam pliki xml typów urządzeń na wskazanym napędzie.

5. Przykładowy plik typu urządzenia jaki mamy na pamięci nazywa się "sgm@g-spot@00". Komenda jaką trzeba wywołać to **Import**. Zatem wpisujemy:

```
Edit Setup/FixtureTypes 3 > Import sgm*
```

➔ To zaimportuje wszystkie typy urządzeń SGM z pamięci USB i umieści je w aktualnym spektaklu. Można zobaczyć listę typów urządzeń w spektaklu, wpisując **list**.

Rezultat

Nastąpiło zaimportowanie typu urządzenia z pliku xml z pamięci USB do aktualnego spektaklu.

Czynności dopełniające

Gdyby była potrzeba powrotu na domyślną lokalizację i napęd, trzeba wpisać:

```
Edit Setup/FixtureTypes 3 > cd /
```

oraz

```
[Channel]> sd 1
```

4.2.3.4. Importowanie kolorów z USB linią komend

W tym zadaniu wykonamy importowanie kolorów (filtrów barwnych) z pamięci USB, używając linii komend.

Założenia wstępne

Potrzebujemy mieć spektakl, oraz plik XML kolorów. Można go ściągnąć ze strony ma-share z, lub użyć wyeksportowanego samodzielnie pliku. Plik ten trzeba umieścić na pamięci USB w katalogu **gma2**,

wewnątrz podkatalogu **colors**. Dobrym pomysłem będzie stworzenie sobie w widoku okna **Commandline Feedback**, aby widzieć odpowiedzi konsoli.

Kontekst

Przedstawione zostaną czynności użycia linii komend do importowania kolorów.

Czynności

1. W pierwszej kolejności, należy wskazać konsolowie właściwy napęd (pamięć USB). Polecenie jakie potrzebujemy to **SelectDrive**, które można skrócić do **SD**. W linii komend wpisz:

[Channel]> SD

➔ Okno **Commandline Feedback** wyświetli listę wszystkich dostępnych napędów.

2. Potrzebujemy wybrać pamięć USB (może to być twój napęd numer cztery). Wykonaj to komendą **SD**. W naszym przypadku pamięć USB wyświetlona została pod pozycją numer cztery. Z naszej strony wpisaliśmy:

[Channel]> SD 4

➔ Tym sposobem pamięć USB staje się domyślnym napędem (również do zapisu spektakłów).

3. Potrzebujemy wskazać konsolowie gdzie chcemy makra, zatem trzeba zmienić katalog na folder kolorów. Wpisz:

[Channel]> cd Gels

➔ To zmienia katalog na folder kolorów

4. Potrzebujemy znać nazwę pliku jaki chcemy zaimportować. Plik na naszej pamięci jest nazwany **Lee**. Komenda jaką trzeba wywołać to **Import**. Zatem u nas będzie to:

Gels > Import Lee

➔ To zaimportuje wszystkie kolory z pliku xml i umieści je w puli kolorów nazwanej LEE za ostatnio używanym numerem puli kolorów. Można zobaczyć puli kolorów wpisując **list**.

Rezultat

Nastąpiło zaimportowanie kolorów z pliku xml z pamięci USB.

Czynności dopełniające

Gdyby była potrzeba powrotu na domyślne lokalizację i napęd, trzeba wpisać:

Gels >cd /

oraz

[Channel]> sd 1

4.2.4. Importowanie przez interfejs graficzny

Używając interfejsu graficznego, możemy zaimportować makra, efekty i typy urządzeń. Wszystkie czynności importowania wykonujemy w menu **Setup**.

4.2.4.1. Importowanie efektów z USB przez interfejs graficzny

W tym zadaniu wykonamy importowanie efektów, używając linii komend.

Założenia wstępne

Potrzebujemy mieć spektakl, oraz plik XML efektów. Można go ściągnąć ze strony pomocy (help.malighting.com) z miejsca zawierającego treść tego rozdziału, lub użyć wyeksportowanego samodzielnie pliku. Plik ten trzeba umieścić na pamięci USB w katalogu **gma2**, wewnątrz podkatalogu **effects**. Przedstawione czynności zakładają użycie pliku ściągniętego ze strony.

Kontekst

Przedstawione zostaną czynności użycia interfejsu graficznego do importowania efektów.

Czynności

1. Przejdź do **Setup** → **Show** → **Import/Export** → **Import** → **Effects**. Otwiera to okno widoczne z boku.
2. Wybierz zakładkę z nazwą, którą ma pamięć USB (w tym przykładzie nazywa się **NANO**).
3. Z lewej strony można wybrać źródłowy plik xml.
 - ➔ Wtedy z prawej strony pokaże się nam lista efektów zawartych w pliku.
4. Tutaj można (należy) wybrać jeden lub wiele efektów z pomocą **Shift** oraz **Ctrl**.
 - ➔ Wybrane efekty mają tło zmienione z szarego na niebieski.
5. Wybierz gdzie chcesz mieć efekty umieszczone (w ramach puli efektów). Można zadać nową pozycję (w zielonym polu), lub można zmienić ustawienie **Use Earliest / Use Latest**. Można również rozważyć czy chcemy nadpisywać (**Overwrite** z brązowym tłem) lub nie (z czarnym tłem).
6. Gdy będziemy zadowoleni ze swojego wyboru i opcji, wciskamy **Import**.



Rezultat

Nastąpiło zaimportowanie efektów z pliku xml z pamięci USB.

4.2.4.2. Importowanie makr z USB przez interfejs graficzny

W tym zadaniu wykonamy importowanie makr, używając menu i okien.

Założenia wstępne

Potrzebujemy mieć spektakl, oraz plik XML makr. Można go ściągnąć ze strony pomocy (help.malighting.com) z miejsca zawierającego treść tego rozdziału, lub użyć wyeksportowanego samodzielnie pliku. Plik ten trzeba umieścić na pamięci USB w katalogu **gma2**, wewnątrz podkatalogu **macros**. Przedstawione czynności zakładają użycie pliku ściągniętego ze strony.

Kontekst

Przedstawione zostaną czynności użycia menu i okien do importowania makr.

Czynności

1. Przejdź do **Setup** → **Show** → **Import/Export** → **Import** → **Macros**. Otwiera to okno widoczne z boku.
2. Wybierz zakładkę z nazwą, którą ma pamięć USB (w tym przykładzie nazywa się **NANO**).
3. Z lewej strony można wybrać źródłowy plik xml.
 - ➔ Wtedy z prawej strony pokaże się nam lista makr zawartych w pliku.
4. Wybierz jedno lub wiele makr z pomocą **Shift** oraz **Ctrl**.
 - ➔ Wybrane makra mają niebieskie tło.
5. Wybierz gdzie chcesz mieć makra umieszczone (w ramach puli makr). Można zadać nową pozycję (w zielonym polu), lub można zmienić ustawienie **Use Earliest / Use Latest**. Można również rozważyć czy chcemy nadpisywać (**Overwrite** z brązowym tłem) lub nie (z czarnym tłem).
6. Gdy będziemy zadowoleni ze swojego wyboru i opcji, wciskamy **Import**.



Rezultat

Nastąpiło zaimportowanie makr z pliku xml z pamięci USB.

4.2.4.3. Importowanie typów urządzeń z USB przez interfejs graficzny

W tym zadaniu wykonamy importowanie typów urządzeń, używając menu i okien.



Założenia wstępne

Potrzebujemy mieć spektakl, oraz plik XML (lub XMLP) typu urządzenia. Można go ściągnąć ze strony ma-share (w dziale z urządzeniami). Plik ten trzeba umieścić na pamięci USB w katalogu **gma2**, wewnątrz podkatalogu **library**.

Kontekst

Przedstawione zostaną czynności użycia menu i okien do importowania typów urządzeń.

Czynności

1. Przejdź do **Setup** → **Show** → **Patch & Fixture Schedule**. Jeśli nie mamy tu żadnych warstw, będziemy zapytani o jej stworzenie. Można to anulować przez wciśnięcie żółtego  w górnym prawym rogu zapytania **Layer Name**. Jeśli wtedy pokaże się zapytanie **Fixture Wizard**, to również należy użyć żółtego .
 - Jesteśmy teraz w **Edit Setup**.
2. Wciśnij **U1**, lub na przycisku **Fixture Types**.
 - Otworzy to nam okno **Fixture Types**.
3. Wciśnij **X12**, lub na przycisku **Import**.
 - Otworzy to nam okno zapytania **Select a FixtureType**.
4. Tutaj możemy użyć rozwijanego menu do wybrania pamięci USB.
 - Teraz widzimy typy urządzeń zawarte na pamięci USB.
5. Wybierz typ urządzenia i wciśnij **Ok**.

Rezultat

Do spektaklu zaimportowany został typ urządzenia. Można teraz go wstawiać i adresować, albo wyjść z menu konfiguracji.

4.2.5. Importowanie przez FTP

Czasem może się przydać łączenie z konsolą przez łączność FTP.

Przez łączność FTP można zaimportować do konsoly różne pliki. W tym celu potrzebny jest program klienta FTP. Jest dostępne wiele dobrych, darmowych programów FTP (np. Filezilla).

Należy taki program zainstalować na komputerze podłączonym do konsoly.

Logujemy się w połączeniu FTP adresem IP konsoly, nazwą użytkownika **Data** i hasłem **Data**.

Kliknij drukrotnie na katalog **actual**, a następnie folder **gma2**.

W następujących podpunktach opisane są poszczególne typy danych.

4.2.5.1. Importowanie efektów z FTP

W tym zadaniu zajmiemy się czynnościami importowania efektów z pliku xml przesłanego przez FTP, do spektaklu przez interfejs graficzny.

Założenia wstępne

Potrzebujemy mieć spektakl, oraz plik XML efektów. Można go ściągnąć ze strony pomocy (help.malighting.com) z miejsca zawierającego treść tego rozdziału, lub użyć wyeksportowanego samodzielnie pliku. Zapisz plik w znanej lokalizacji na komputerze. Podłącz komputer do konsoly przez FTP.

Kontekst

W niektórych przypadkach może się przydać wgranie do konsoly pliku z efektami przez FTP, a następnie rozpakowanie ich w konsolicie.

Czynności

1. Podłącz klienta FTP do konsoly i nawiguj do folderu **effects**.
2. Wgraj do konsoly plik xml z efektami.

- Przejdź do **Setup** → **Show** → **Import/Export** → **Import** → **Effects**. Otwiera to okno widoczne z boku.
- Wybierz zakładkę z nazwą **Internal**.
- Z lewej strony można wybrać źródłowy plik xml.
 - Wtedy z prawej strony pokaże się nam lista efektów zawartych w pliku.
- Tutaj można (należy) wybrać jeden lub wiele efektów z pomocą **Shift** oraz **Ctrl**.
 - Wybrane efekty mają tło zmienione z szarego na niebieski.
- Wybierz gdzie chcesz mieć efekty umieszczone (w ramach puli efektów). Można zadać nową pozycję (w zielonym polu), lub można zmienić ustawienie **Use Earliest** / **Use Latest**. Można również rozważyć czy chcemy nadpisywać (**Overwrite** z brązowym tłem) lub nie (z czarnym tłem).
- Gdy będziemy zadowoleni ze swojego wyboru i opcji, wciskamy **Import**.



Rezultat

Wgraliśmy efekty do konsoli i zaimportowaliśmy je do spektaklu.

4.2.5.2. Importowanie makr z FTP

W tym zadaniu wykonamy wgranie pliku z makrami przez FTP, a następnie importowanie makr, używając menu i okien.

Założenia wstępne

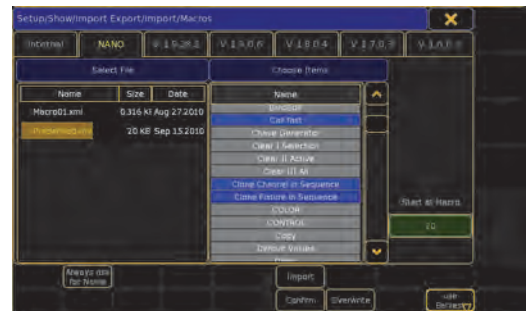
Potrzebujemy mieć spektakl, oraz plik XML makr. Można go ściągnąć ze strony pomocy (help.malighting.com) z miejsca zawierającego treść tego rozdziału, lub użyć wyeksportowanego samodzielnie pliku. Zapisz plik w znanej lokalizacji na komputerze. Podłącz komputer do konsoli przez FTP.

Kontekst

W niektórych przypadkach może się przydać wgranie do konsoli pliku z makrami przez FTP, a następnie rozpakowanie ich w konsoli.

Czynności

- Podłącz klienta FTP do konsoli i nawiguj do folderu **macros**.
- Wgraj do konsoli plik xml z makrami.
- Przejdź do **Setup** → **Show** → **Import/Export** → **Import** → **Macros**. Otwiera to okno widoczne z boku.
- Wybierz zakładkę z nazwą **Internal**.
- Z lewej strony można wybrać źródłowy plik xml.
 - Wtedy z prawej strony pokaże się nam lista makr zawartych w pliku.
- Wybierz jedno lub wiele makr z pomocą **Shift** oraz **Ctrl**.
 - Wybrane makra mają niebieskie tło.
- Wybierz gdzie chcesz mieć makra umieszczone (w ramach puli makr). Można zadać nową pozycję (w zielonym polu), lub można zmienić ustawienie **Use Earliest** / **Use Latest**. Można również rozważyć czy chcemy nadpisywać (**Overwrite** z brązowym tłem) lub nie (z czarnym tłem).
- Gdy będziemy zadowoleni ze swojego wyboru i opcji, wciskamy **Import**.



Rezultat

Wgraliśmy makra do konsoli i zaimportowaliśmy je do spektaklu.

4.2.5.3. Importowanie typów urządzeń przez FTP

W tym zadaniu wykonamy importowanie typów urządzeń przez FTP.

Założenia wstępne

Potrzebujemy mieć spektakl, oraz plik XML (lub XMLP) typu urządzenia. Można go ściągnąć ze strony ma-share (w dziale z urządzeniami). Zapisz plik w znanej lokalizacji na komputerze. Podłącz komputer do konsoli przez FTP.

Kontekst

Może okazać się przydatne użycie łączności FTP do importowania plików typów urządzeń do konsoli.

Czynności

1. Podłącz klienta FTP do konsoli i nawiguj do folderu **library**.
2. Wgraj do konsoli plik(i) typu/typów urządzeń.

Rezultat

Do biblioteki urządzeń w konsoli zostały wgrane pliki typów urządzeń. Można je używać tak samo jak każdy inny plik typu urządzenia w konsoli.

4.2.5.4. Importowanie gobo przez FTP

W tym zadaniu wykonamy importowanie obrazków gobo do konsoli przez FTP.

Założenia wstępne

Potrzebujemy obrazka w formacie PNG o rozdzielczości 128x128 pikseli przedstawiającego twoje gobo. Podłącz komputer do konsoli przez FTP.

Kontekst

Może okazać się przydatne użycie łączności FTP do importowania do konsoli nowych obrazków gobo.

Czynności

1. Podłącz klienta FTP do konsoli.
2. Nawiguj do folderu **gobos**, a dalej do prawidłowego podfolderu
3. Wgraj swój obrazek.

Rezultat

Do konsoli został wgrany nowy obrazek gobo, i od teraz można go używać w konsoli tak jak każdego innego obrazka gobo.

4.2.5.5. Importowanie bitmap przez FTP

W tym zadaniu wykonamy importowanie obrazków bitmap do konsoli przez FTP.

Założenia wstępne

Potrzebujemy obrazka w formacie PNG lub bmp. Podłącz komputer do konsoli przez FTP.

Kontekst

Może okazać się przydatne użycie łączności FTP do importowania do konsoli nowych obrazków bitmap. Mogą być one użyte do efektów bitmapowych.

Czynności

1. Podłącz klienta FTP do konsoli.
2. Nawiguj do folderu **bitmaps**, a dalej do prawidłowego podfolderu
3. Wgraj swój obrazek.

Rezultat

Do konsoli została wgrana nowa bitmapa, i od teraz można jej używać w konsoli tak jak każdego innego obrazka bitmapy.

4.2.6. Eksportowanie linią komend

Używając linii komend możemy wyeksportować wiele rzeczy.

Jest jedno okno, które jest bardzo zasadne przy używaniu linii komend. Jest to **Commandline Feedback**. W tym oknie widzimy jak konsola reaguje na wpisywane przez nas polecenia.

Obowiązuje pewna reguła przy eksportowaniu. Gdy eksportujesz wiele plików i dajesz eksportowanej grupie plików nazwę, to tworzy jeden plik z tą nazwą. Jeśli nie zadasz nazwy, konsola eksportuje oddzielne pliki z tą samą nazwą pliku jak nazwy eksportowanych obiektów.

4.2.6.1. Eksportowanie efektów na USB linią komend

W tym zadaniu wykonamy eksportowanie efektów, używając linii komend.

Założenia wstępne

Potrzebujemy mieć spektakl z jakimiś efektami. Jeśli potrzebujesz wziąć efekty ze sobą, możesz chcieć podłączyć pamięć USB. Dobrym pomysłem będzie stworzenie sobie w widoku okna **Commandline Feedback**, aby widzieć odpowiedzi konsoli.

Kontekst

Jeśli regularnie używamy pewnych efektów, lub po prostu chcemy je ze sobą nosić, można wyeksportować efekty ze spektaklu na pamięć USB.

Czynności

1. Jeśli chcesz eksportować na pamięć USB, trzeba zmienić wybrany napęd. Polecenie jakie potrzebujemy to **SelectDrive**, które można skrócić do **SD**. Komendą tą możemy zobaczyć dostępne napędy wpisując:

[Channel]> SD

➔ Wyświetli to listę wszystkich dostępnych napędów (wraz z pamięciami USB).

2. Chcę wyeksportować parę efektów na pamięć USB, a we właśnie wyświetlonej liście widać, że pamięć USB jest pod pozycją numer cztery. Zatem wpisuję:

[Channel]> SD 4

➔ Tym sposobem wskazana pamięć USB staje się domyślnym napędem, a czynności eksportu będą zapisywać na tym napędzie.

3. Jak dotąd dobrze idzie, a teraz potrzebujemy nowej komendy - **Export**. Używana jest do wskazania co eksportujemy, oraz możemy nadać nazwę pliku eksportowania. Wyeksportujemy wszystkie efekty, ale można ograniczyć eksportowanie tak samo jak przy normalnej selekcji. Wpisz:

[Channel]> Export Effect 1 thru "EksportowaneEfekty"

Rezultat

To wszystko. Wyeksportowaliśmy wszystkie efekty i nadaliśmy plikowi pakietu efektów nazwę **EksportowaneEfekty**.

Jeśli potrzebujemy wrócić na domyślny napęd, trzeba wpisać:

[Channel]> SD 1

4.2.6.2. Eksportowanie makr na USB linią komend

W tym zadaniu wykonamy eksportowanie makr, używając linii komend.

Założenia wstępne

Potrzebujemy mieć spektakl z jakimiś makrami. Jeśli potrzebujesz wziąć makra ze sobą, możesz chcieć podłączyć pamięć USB. Dobrym pomysłem będzie stworzenie sobie w widoku okna **Commandline Feedback**, aby widzieć odpowiedzi konsoli.

Kontekst

Jeśli używacie stałego zestawu makr, stworzyliście makro idealne (podzielcie się nim), lub po prostu chcecie mieć pewne najpotrzebniejsze makra ze sobą, możecie wyeksportować makra ze spektaklu na pamięć USB.

Czynności

1. Jeśli chcesz eksportować na pamięć USB, trzeba zmienić wybrany napęd. Polecenie jakie potrzebujemy to **SelectDrive**, które można skrócić do **SD**. Komendą tą możemy zobaczyć dostępne napędy wpisując:

[Channel]> SD

➔ Wyświetli to listę wszystkich dostępnych napędów (wraz z pamięciami USB).

2. Chcę wyeksportować parę makr na pamięć USB, a we właśnie wyświetlonej liście widać, że pamięć USB jest pod pozycją numer cztery. Zatem wpisuję:

[Channel]> SD 4

➔ Tym sposobem wskazana pamięć USB staje się domyślnym napędem, a czynności eksportu będą zapisywać na tym napędzie.

3. Jak dotąd dobrze idzie, a teraz potrzebujemy nowej komendy - **Export**. Używana jest do wskazania co eksportujemy, oraz możemy nadać nazwę pliku eksportowania. Wyeksportujemy wszystkie makra, ale można ograniczyć eksportowanie tak samo jak przy normalnej selekcji. Wpisz:

[Channel]> Export Macro 1 thru "EksportowaneMakra"

Rezultat

To wszystko. Wyeksportowaliśmy wszystkie makra i nadaliśmy plikowi pakietu makr nazwę **EksportowaneMakra**.

Jeśli potrzebujemy wrócić na domyślny napęd, trzeba wpisać:

[Channel]> SD 1

4.2.6.3. Eksportowanie typów urządzeń na USB linią komend

Wykonamy eksportowanie typów urządzeń, używając linii komend.

Założenia wstępne

Potrzebujemy mieć spektakl zawierający typy urządzeń. Eksportować możemy tylko urządzenia zaimportowane, edytowane po zaimportowaniu lub stworzone od nowa. Jeśli potrzebujesz wziąć ze sobą typy urządzeń, możesz chcieć podłączyć pamięć USB. Dobrym pomysłem będzie stworzenie sobie w widoku okna **Commandline Feedback**, aby widzieć odpowiedzi konsoli.

Kontekst

Jeśli stworzyliście lub modyfikowaliście nowy typ urządzenia (podzielcie się nim), lub chcecie mieć ze sobą ulubiony zestaw typów urządzeń, możecie wyeksportować je ze spektaklu na pamięć USB.

Czynności

1. Jeśli chcesz eksportować na pamięć USB, trzeba zmienić wybrany napęd. Polecenie jakie potrzebujemy to **SelectDrive**, które można skrócić do **SD**. Komendą tą możemy zobaczyć dostępne napędy wpisując:

[Channel]> SD

➔ Wyświetli to listę wszystkich dostępnych napędów (wraz z pamięciami USB).

2. Chcę wyeksportować typy urządzeń na pamięć USB, a we właśnie wyświetlonej liście widać, że pamięć USB jest pod pozycją numer cztery. Zatem wpisuję:

[Channel]> SD 4

➔ Tym sposobem wskazana pamięć USB staje się domyślnym napędem, a czynności eksportu będą zapisywać na tym napędzie.

3. Jak dotąd dobrze idzie, a teraz potrzebujemy nowej komendy - **Export**. Używana jest do wskazania co eksportujemy, oraz możemy nadać nazwę pliku eksportowania. Wyeksportujemy wszystkie typy urządzeń ze spektaklu, ale można ograniczyć eksportowanie tak samo jak przy normalnej selekcji. Wpisz:

[Channel]> Export FT 1 thru

FT to skrót słowa **FixtureType** (typ urządzenia).

Rezultat

To wszystko. Wyeksportowaliśmy wszystkie typy urządzeń ze spektaklu. Zapisano je jako pojedyncze pliki z poprawnymi nazwami.

Jeśli potrzebujemy wrócić na domyślny napęd, trzeba wpisać:

[Channel]> SD 1

4.2.6.4. Eksportowanie kolorów na USB linią komend

W tym zadaniu wykonamy eksportowanie kolorów (typów filtrów barwnych), używając linii komend.

Założenia wstępne

Potrzebujemy mieć spektakl. Jeśli potrzebujesz mieć ze sobą kolory, możesz chcieć podłączyć pamięć USB. Dobrym pomysłem będzie stworzenie sobie w widoku okna **Commandline Feedback**, aby widzieć odpowiedzi konsoli.

Kontekst

Mamy możliwość wyeksportowania pliku xml kolorów filtrów ze spektaklu na pamięć USB.

Czynności

1. Jeśli chcesz eksportować na pamięć USB, trzeba zmienić wybrany napęd. Polecenie jakie potrzebujemy to **SelectDrive**, które można skrócić do **SD**. Komendą tą możemy zobaczyć dostępne napędy wpisując:

```
[Channel]> SD
```

➔ Wyświetli to listę wszystkich dostępnych napędów (wraz z pamięciami USB).

2. Chcę wyeksportować kolory na pamięć USB, a we właśnie wyświetlonej liście widać, że pamięć USB jest pod pozycją numer cztery. Zatem wpisuję:

```
[Channel]> SD 4
```

➔ Tym sposobem wskazana pamięć USB staje się domyślnym napędem, a czynności eksportu będą zapisywać na tym napędzie.

3. Jak dotąd dobrze idzie, a teraz potrzebujemy nowej komendy - **Export**. Używana jest do wskazania co eksportujemy, oraz możemy nadać nazwę pliku eksportowania. Wyeksportujemy wszystkie kolory, ale można ograniczyć eksportowanie tak samo jak przy normalnej selekcji. Wpisz:

```
[Channel]> Export Gel 1 thru
```

Rezultat

To wszystko. Wyeksportowaliśmy wszystkie kolory ze spektaklu. Zostały stworzone jako oddzielne pliki z poprawnymi nazwami.

Jeśli potrzebujemy wrócić na domyślny napęd, trzeba wpisać:

```
[Channel]> SD 1
```

4.2.7. Eksportowanie interfejsem graficznym użytkownika

Używając graficznego interfejsu użytkownika (menu i okna) możemy wyeksportować makra, efekty i typy urządzeń. Wszystkie czynności eksportowania są robione w menu **Setup**.

4.2.7.1. Eksportowanie efektów na USB przez interfejs graficzny

W tym zadaniu wyeksportujemy trochę efektów, używając okien i menu.

Założenia wstępne

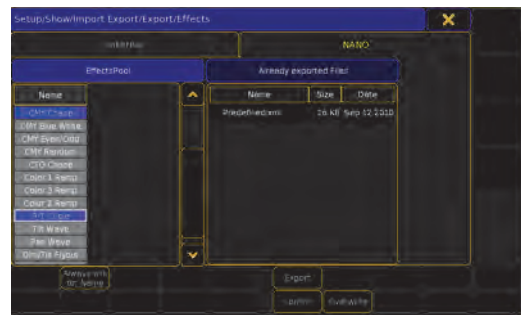
Potrzebujemy mieć spektakl z jakimiś efektami. Jeśli potrzebujesz wziąć efekty ze sobą, możesz chcieć podłączyć pamięć USB.

Kontekst

Przedstawione zostaną czynności użycia interfejsu graficznego do eksportowania efektów.

Czynności

1. Przejdź do **Setup** → **Show** → **Import/Export** → **Export** → **Effects**. Otwiera to okno widoczne z boku.
2. Wybierz zakładkę z nazwą, którą ma pamięć USB (w tym przykładzie nazywa się **NANO**).
3. Z lewej strony można wybrać jeden lub wiele efektów z dodatkową pomocą **Shift** oraz **Ctrl**.
4. Gdy będziemy zadowoleni ze swojego wyboru, wciskamy **Export**.
5. Pokaże się zapytanie o nazwę. Wpisz ją i zakończ wciskając **Please**.



Rezultat

Nastąpiło wyeksportowanie efektów ze spektaklu na pliku xml na pamięci USB.

4.2.7.2. Eksportowanie makr na USB przez interfejs graficzny

W tym zadaniu wyeksportujemy trochę makr, używając okien i menu.

Założenia wstępne

Potrzebujemy mieć spektakl z jakimiś makrami. Jeśli potrzebujesz wziąć makra ze sobą, możesz chcieć podłączyć pamięć USB.

Kontekst

Jeśli używacie stałego zestawu makr, stworzyliście makro idealne (podzielcie się nim), lub po prostu chcecie mieć pewne najpotrzebniejsze makra ze sobą, możecie wyeksportować makra ze spektaklu na pamięć USB.

Czynności

1. Przejdź do **Setup** → **Show** → **Import/Export** → **Export** → **Macros**. Otwiera to okno widoczne z boku.
2. Wybierz zakładkę z nazwą, którą ma pamięć USB (w tym przykładzie nazywa się **NANO**).
3. Z lewej strony można wybrać jedno lub wiele makr z dodatkową pomocą **Shift** oraz **Ctrl**.
4. Gdy będziemy zadowoleni ze swojego wyboru, wciskamy **Export**.
5. Pokaże się zapytanie o nazwę. Wpisz ją i zakończ wciskając **Please**.



Rezultat

Nastąpiło wyeksportowanie makr ze spektaklu na pliku xml na pamięci USB.

4.2.7.3. Eksportowanie typów urządzeń na USB przez interfejs graficzny

Wykonamy eksportowanie typów urządzeń, używając menu i okien.

Założenia wstępne

Potrzebujemy mieć spektakl zawierający typy urządzeń. Eksportować możemy tylko urządzenia zaimportowane, edytowane po zaimportowaniu lub stworzone od nowa. Jeśli potrzebujesz wziąć ze sobą typy urządzeń, możesz chcieć podłączyć pamięć USB.

Kontekst

Jeśli stworzyliście lub modyfikowaliście nowy typ urządzenia (podzielcie się nim), lub chcecie mieć ze sobą ulubiony zestaw typów urządzeń, możecie wyeksportować je ze spektaklu na pamięć USB.

Czynności

1. Przejdź do **Setup** → **Show** → **Patch & Fixture Schedule**. Otworzy nam się okno **Edit Setup**.
2. Wciśnij klawisz **U1**, lub na przycisku **Fixture Types**.
➔ To otwiera okno **Fixture Types**. Powinno być w nim trochę urządzeń.

3. Zaznacz urządzenia które chcesz eksportować
4. Wciśnij **X13**, lub na przycisku **Export**.
➔ To otworzy nowe zapytanie - **Choose Destination**.
5. Tutaj można (należy) wybrać pamięć USB.

Rezultat

Właśnie wyeksportowany został typ urządzenia na pamięć USB.

4.2.8. Eksportowanie z użyciem FTP

Czasem może się przydać połączenie z konsolą za pośrednictwem FTP. Jest wiele danych jakie można tą drogą ściągnąć z konsoli.

Dostępne jest wiele plików jakie można eksportować (ściągnąć) z konsoli używając łączności FTP. Do tego potrzebny jest program-klient FTP. Jest dostępne wiele dobrych i darmowych programów FTP (jak Filezilla). Proszę zainstalować tego typu program na komputerze podłączonym do konsoli. Logujemy się używając adresu IP konsoli, użytkownika **data** i hasła **data**. Dwukrotnie klikamy na folderze **actual**, a następnie folderze **gma2**. Przeglądając katalogi w konsoli można zobaczyć co jest dostępne do ściągnięcia. Możemy tu uzyskać wiele różnych plików:

Obrazki bitmap : Znajdują się w folderze **bitmaps**

Kolory : Można ściągnąć całe wzorniki kolorów z folderu **gels**

Rejestry awarii (crash log) : Wygenerowane rejestry awarii można ściągnąć z folderu **temp**.

Raporty CSV : Wygenerowane raporty można ściągnąć z folderu **reports**.

Efekty : Wyeksportowane na wewnętrzny dysk pliki xml efektów można znaleźć w folderze **effects**.

Typy urządzeń : Można je ściągnąć z głównej biblioteki urządzeń konsoli w folderze **library**.

Gobo : Obrazki gobo można ściągnąć z folderu **gobo**.

Makra : Wyeksportowane na wewnętrzny dysk pliki xml makr można znaleźć w folderze **macros**.

Zrzuty ekranów : Wygenerowane zrzuty ekranów (klawiszem print screen) mogą być ściągnięte z folderu **temp**

Spektakle : Zapisane spektakle można ściągnąć z folderu **shows**.

Widać że mamy wiele danych jakie można wydobyć z konsoli.

4.2.9. Czynności programowania**4.2.9.1. Sterowanie światła konwencjonalnych**

Sterowanie światła z samym dimmerem to podstawa wszelkiego programowania.

Założenia wstępne

Potrzebujemy mieć zaadresowane światła typu dimmer, oraz widok z arkuszem **Channel**.

Kontekst

Przyjrzymy się różnym sposobom sterowania atrybutem dimmera. Niemal wszystko co emituje światło ma w pliku urządzenia atrybut dimmera. Zwykle dotyczy sterowania jasnością.

Gdybyście wpisali coś nieprawidłowo, można skasować ostatnio przyciśnięty klawisz klawiszem **Oops**.

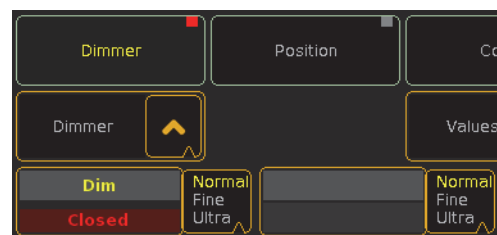
W przypadku wpisania czegoś zupełnie źle, można wcisnąć **Esc** aby wyczyścić linię poleceń. Jedną z rzeczy która może pomóc w pracy jest okno **Commandline Feedback**.

W opisach rezultatów czynności znajdziecie dodatkowe informacje, oraz porady nt czynności.

Czynności

1. Wybierzcie kanał przyciskając numer kanału jednego z waszych urządzeń, a następnie **Please**
➔ Jak przykład mamy kanał z numerem 1, więc byłoby to **1 Please**.
➔ Numer kanału w arkuszu powinien zmienić się z szarego na żółty.

2. Włącz kanał na 100% przyciskając klawisz **Full**.
 - ➔ Pod numerem kanału w arkuszu **Channel** może być podane **Open, 100.00**, lub coś w tym stylu, sygnalizującego że kanał jest wystawiony na maksymalny poziom. Tło podanej wartości ("Open") zmienia się z niebieskiej na ciemno czerwoną. Tekst wartości również zmienił się z szarego na czerwony. Jest tam również mały czerwony znacznik między numerem ID i wartością. Oznacza to że wartość znajduje się w programerze.
3. Ustaw wartość na 25% wciskając **At 2 5 Please**.
 - ➔ Wartość się zmieniła, ale kolory pozostały.
4. Wciśnij **Clear** jeden raz.
 - ➔ To odznacza kanał, ale zachowuje wartość. Postawowe założenie jest, że aby zmieniać czegoś wartość, trzeba to wcześniej wybrać. Dotyczy to również wybierania, którym atrybutom chcesz zmienić wartość. W tym zadaniu zajmujemy się tylko atrybutem dimmera.
5. Wciśnij **Clear** jeszcze jeden raz.
 - ➔ Znika czerwone tło, czerwony znacznik zmienia się w biały, a wartość pozostaje. Czerwony znacznik i mały czerwony marker oznaczał że wartość zostanie zapisana, jeśli wydamy polecenie zapisu. Marker zmieniony na biały oznacza że nadal mamy wartość w programerze, ale nie zostanie zapisana podczas czynności zapisu. Widać również że tekst wartości nadal ma czerwony kolor.
6. Wciśnij **Clear** ponownie.
 - ➔ Programer jest pusty i jesteśmy z powrotem w punkcie wyjścia.
7. Można użyć kombinacji klawiszy numerycznych oraz klawiszy **-, + i Thru** do tworzenia selekcji. Zróbmy selekcję z użyciem wszystkich trzech klawiszy.
 - ➔ Wciśnijmy **1 Thru 1 0 - 5 + 1 2 Please**.
 - ➔ To tworzy nową selekcję. Można również wybierać kanały przez wciskanie na nich w arkuszu **Channel**.
8. Wciśnijcie dwa razy klawisz **At**.
 - ➔ To wykonuje polecenie **Normal** i włącza wasze kanały na maksimum.
9. Wciśnijcie dwa razy klawisz **.**
 - ➔ To wykonuje polecenie **Zero** i wyłącza kanały. Zauważcie że nadal są obecne w programerze i wartość **closed** będzie ona zapisana, w razie gdybyście wykonywali zapis.
10. Wciśnijcie **Off Channel**, a następnie numer jednego z aktywnych kanałów i zatwierdźcie przez **Please**.
 - ➔ W naszym przykładzie mamy aktywny kanał 1, więc wciskamy: **Off Channel 1 Please**.
 - ➔ To usuwa z programera wszelkie wartości powiązane ze wskazanym kanałem.
11. Przybornik enkodera wyświetla dostępne typy presetów. Mając urządzenia dimmerowe powinniśmy mieć (co najmniej) przycisk **Dimmer**. Wciśnij go aby upewnić się że masz atrybut dimmera przypisany do pierwszego enkodera atrybutu.
 - ➔ Może to wyglądać jak na ilustracji z boku.
12. Obróćcie enkoder aby zmienić wartość.
 - ➔ Wartość powinna się zmieniać na bieżąco w trakcie poruszania enkoderem.
13. Wciśnijcie enkoder na krótko.
 - ➔ To otwiera okno kalkulatora. Mamy w nim opcję wpisania nowej wartości, lub wybrania z prawej strony jednego ze skrótów szybkich opcji.
14. Wciśnijcie opcję **Off**.
 - ➔ To usuwa wartości z programera, ale zachowuje wybór kanałów.
15. Wybranym urządzeniom można przypisać zakres wartości. Spróbujcie wybrać 10 kanałów będących w jednym ciągu.
 - ➔ W naszym przykładzie mamy kanały od numerów 1 do 20, więc wciskamy: **1 Thru 1 0 Please**.



Skrót: Jeśli zamierzamy nadać wartości urządzeniom zaraz po ich wybraniu, można pominąć wciśnięcie **Please** z ostatniego przykładu.

16. Teraz możemy nadać zakres wartości, wpisując: **At 1 0 Thru 1 0 0 Please**.
 - ➔ To wykona rozkład wartości między 10 i 100, równomiernie na wybrane przez nas dziesięć kanałów. Kolejność selekcji jest ważna przy nadawaniu zakresu wartości. Gdyby kanały wybrano w odwrotnej kolejności (**10 thru 1**) mieli byśmy odwrotny rozkład wartości. Gdyby kanały wybrać losowo, to wartości byłyby ułożone w tej samej losowej kolejności.
17. Ostatnia rzecz której się przyjrzymy, to używanie kółka jasności. Jeśli mamy grandMA2 full-size lub grandMA2 light, mamy kółko jasności, które pozwala na ustawianie wartości. Spróbujcie poruszyć kółkiem w górę (przed siebie) i zobaczyć zmianę wartości.

Rezultat

Przejrzeliśmy najczęstsze sposoby sterowania atrybutem. To niektóre podstawowe czynności w użytkowaniu grandMA2. Warto wypróbować wszystkie te kombinacje. Konsoleta wykonuje za nas wiele "myślenia" w tych czynnościach. Dostępne jest wiele szybkich sposobów i skrótów do wybierania kanałów i urządzeń oraz nadawania wartości.

4.2.9.2. Sterowanie świateł ruchomych

Sterowanie świateł z wieloma atrybutami to podstawowa umiejętność w programowaniu.

Założenia wstępne

Potrzebujemy mieć wstawione i zaadresowane trochę urządzeń. Sugerujemy urządzenia mające tarczę gobo, tarczę kolorów i mieszanie CMY, oraz funkcje ostrości i zoom. W tym zadaniu posłużymy się głowami MAC 700 Profile firmy Martin.

Dobrym pomysłem będzie również widok z widocznym arkuszem **Fixture** oraz oknem **Commandline Feedback**. Należy również zapoznać się z poprzednim punktem. Przekazuje on podstawy sterowania atrybutami dimmerów.

Kontekst

Przyjrzymy się różnymi sposobami sterowania atrybutów ruchomych świateł. Dostępne jest wiele sposobów na sterowanie atrybutów, przy czym skupimy się na użyciu enkoderów i przybornika enkoderów.

Zadaniem będzie zapoznanie się z najpopularniejszymi atrybutami (Pan/Tilt, Gobo, Color, Focus oraz Zoom). Następnie przyjrzymy się szczegółowo niektórymi atrybutami specjalnymi.

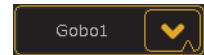
Czynności

1. Wybierz jedno z urządzeń wpisując jego numer i wciskając **Please**.
 - ➔ W naszym przykładzie mamy urządzenie z numerem 1, więc wciskamy **1 Please**.
 - ➔ Numer i nazwa urządzenia powinny w arkuszu zmienić się z szarych na żółte
2. Przyjrzymy się najpierw Pan i Tilt. Wciśnijcie w przyborniku enkodera na przycisku **Position**.
 - ➔ Pierwsze dwa enkodery powinny teraz mieć sterowanie nad atrybutami Pan i Tilt.
3. Obróćcie enkoder aby poruszyć pozycją urządzenia.
4. Jeśli używacie konsolety, można użyć żółtej kulki do ustawiania pozycji ruchomych świateł. Może być potrzebne wciskanie klawisza **Mouse**, aż włączy się w kulce sterowanie Pan/Tilt.
5. Przyjrzymy się gobo. Wybierz w przyborniku enkodera przycisk **Gobo**.


Uzupełnienie: Jeśli nie macie przycisku Gobo, to trzeba wstawić urządzenie posiadające gobo.

- ➔ To przełączy nam atrybuty enkoderów. Pierwszy enkoder będzie prawdopodobnie miał wybór gobo. Jeśli urządzenie ma indeksowanie lub rotację, to drugi enkoder będzie prawdopodobnie sterował właśnie rotacją gobo.
6. Spróbuj obracania enkoderów, aby zobaczyć zmiany.
 7. Aby otworzyć zestaw funkcji zapisanych w typie urządzenia, trzeba wcisnąć enkoder. Wciśnij pierwszy enkoder.
 - ➔ To otwiera kalkulator.
 8. Obok ekranowej klawiatury numerycznej mamy przyciski umożliwiające wybór zdefiniowanych funkcji (zdefiniowane w danych typu urządzenia). Może występować więcej jak jedna wersja tego samego symbolu. Oznacza to różne tryby dla tego samego gobo. Spróbujcie wybrać jedno z nich.
 - ➔ To przypisuje jedno z gobo do urządzenia.

9. Niektóre urządzenia mają więcej jak jedną tarczę gobo. Można przełączać między różnymi funkcjami, używając selektora funkcji. Znajduje się nad pierwszym enkoderem. Wciśnijcie na strzałce w dół.
 - ➔ To pokaże rozwijane menu z wyborem funkcji
10. Zamknij rozwijane menu, ponownie klikając na strzałce w dół.
11. Teraz przyjrzymy się kolorom. Wciśnijcie w przyborniku enkoderów na przycisku **Color**.
 - ➔ To przełącza funkcje dla enkoderów.
12. Przyjrzelśmy się najczęstszemu sposobom sterowania atrybutami, więc teraz przyjrzymy się temu co oferuje tarcza **Color 1**.
13. Używając selektora funkcji, wybierzmy **MixColor**.



Uwaga: Jeśli ta funkcja jest niedostępna, potrzebne jest wstawienie urządzenia z mieszaniem barw RGB/CMY.

- ➔ Daje to nam sterowanie atrybutów RGB (CMY) na pierwszych trzech enkoderach. Można ich użyć do wyboru i uzyskania dowolnego odcienia koloru.
14. MixColor daje również dostęp do specjalnego okna dialogowego dla kolorów. Wciśnijcie na przyborniku enkoderów na **Special Dialog**.
 - ➔ Otworzy to na ekranie 1 specjalne okno dialogowe dla kolorów.
 15. Wciśnijcie klawisz **U1**.
 - ➔ Teraz wybraliśmy widok **Fader** w oknie dialogowym. Tutaj można zmienić kolor w bardziej dynamiczny sposób. Można używać sterowania HSB, CMY i RGB, albo ich kombinacje.
 16. Wciśnijcie klawisz **U2**.
 - ➔ Teraz widzimy duży przybornik koloru. Tutaj możemy przycisnąć na dowolnym kolorze aby nadać go urządzeniu.
 17. Wciśnijcie klawisz **U3**.
 - ➔ Jest to katalog filtrów barwnych głównych producentów (jeśli jakichś brakuje, można je stworzyć i zaimportować - ale to czynność poza tym zadaniem). Wybierz producenta i przewijaj przez kolory, lub użyj filtra do zawężenia selekcji. Zawsze można przełączać między poszczególnymi sposobami wyboru kolorów.
 18. Zamknijcie dialog specjalny przyciskając  w górnym prawym rogu.
 19. Ostatnia rzecz jakiej się przyjrzymy to atrybuty Focus i Zoom.
 20. W linii komend wpisujemy następująco:

[Channel]> att focus

- ➔ Zatwierdzając przez **Please**, przełączymy na atrybuty Focus i Zoom. Enkodery również przełączone zostały na sterowanie tymi atrybutami. Tym sposobem mamy dostęp do wszystkich tych atrybutów.

21. Teraz wpisujemy:

[Channel]> att focus at 50

- ➔ Po zatwierdzeniu przez **Please**, zobaczymy że wartość 50 została nadana atrybutowi Focus.

22. Wyczyścimy programer.

Rezultat

Przyjrzelśmy się podstawom sterowania ruchomych świateł.

4.2.9.3. Sterowanie nożami profilującymi

Jest to krótkie wprowadzenie do sterowania noży profilujących za pomocą specjalnego okna dialogowego dla noży.

Założenia wstępne

Do tego zadania potrzebujemy wstawić do spektaklu urządzenia z nożami profilującymi. Do tego zadania użyjemy VL3500 Spot firmy VariLite.

Dobrym pomysłem będzie również widok z widocznym arkuszem **Fixture** oraz oknem **Commandline Feedback**. Należy również zapoznać się z poprzednim punktem. Przekazuje on podstawy sterowania podstawowymi atrybutami.

Dla szczegółowych informacji należy się zapoznać z opisem specjalnego okna dialogowego, znajdujący się w punkcie "Specjalny dialog Shaper" na stronie 401.

Kontekst

To zadanie polega na przyjrzeniu się sterowaniu nożami profilowymi w urządzeniach. Seria grandMA2 wprowadziła nowy i intuicyjny sposób sterowania nożami.

Czynności

1. Wybierz urządzenia z nożami profilowymi.
2. W przyborniku enkoderów wybierz presety typu [Shaper](#).
3. W przyborniku enkoderów wciśnij na [Special Dialog](#).
4. Przybornik ten ma trzy różne tryby. Wciśnij klawisz **U1** aby włączyć [Corner Mode](#).
5. Wciskaj i przeciągaj czarne kółka z pomarańczową obwódką, aby zmieniać kształt tworzony nożami profilującymi.
6. Wciśnij i przeciągnij na górnym lewym zielonym kółku, aby obracać cały zespół noży.

Uzupełnienie: Jeśli mamy na ekranie tylko jedno zielone kółko, oznacza to że urządzenie nie może obracać całym zespołem noży.

7. Wciśnij klawisz **U2** aby włączyć [Blade Mode](#).
➔ Daje nam to bardziej bezpośrednie sterowanie nożami.
8. Wciśnij klawisz **U3** aby włączyć [Fader Mode](#).
➔ W tym trybie wprost regulujemy suwakami parametry sterujące.
9. Wyczyść programer.

Rezultat

To krótkie zadanie wprowadziło nas w specjalne okno dialogowe dla noży profilujących.

4.2.10. Programowanie makr

4.2.10.1. Tworzenie/edycja makr

Makra to bardzo pożyteczne narzędzia. Makrami można wykonać niemal wszystko.

Kontekst

Teraz stworzymy bardzo proste makro. Będzie usuwać ono z programera wszystkie wartości dimmera.

Czynności

1. Stwórzcie w widoku okno puli [Macro](#).
2. Wciśnijcie [Edit](#) a następnie na pustym przycisku w puli makr.
➔ Powinno się pokazać okno zapytania [Edit Macro](#) (więcej o tym oknie mamy w "Edit Macro (edycja makra)" na stronie 364)
3. Kliknijcie na przycisku [Label](#).
➔ Powinno pokazać się małe okno zapytania, umożliwiające wpisanie tekstu.
4. Wpiszcie: [Usun Dimmer](#) i zatwierdź wciskając [Please](#).
➔ Właśnie stworzyliśmy nową nazwę dla makra.
5. Wciśnij na przycisku [Add](#), aby dodać do makra linię z poleceniem.
6. Teraz kliknijcie prawym klawiszem na szarym polu pod **CMD**. Wpisz tutaj [Off att 1](#) i zatwierdź przez [Please](#).
➔ Szare pole z linią polecenia powinno mieć napisane teraz: **Off Attribute 1**
7. Wciśnijcie duże w górnym prawym rogu okna zapytania, aby je zamknąć.

Rezultat

Makro zostało zrobione! Przed zamknięciem okna edycji mamy wiele dodatkowych opcji: Można dodawać czas do linii makra, dodać więcej linii. Możemy więc zrobić bardziej zaawansowane makra, spełniające nasze oczekiwania.

4.2.10.2. Używanie makr

Jest wiele sposobów na uruchomienie makra. Tutaj zobaczymy niektóre z nich.

Kontekst

Poniżej nie ma jako takich czynności do wykonania. To są różne sposoby wywołania tej samej czynności. Wszystkie te przykłady uruchamiają makro o numerze 1. Jeśli potrzeba uruchomić inne makro, wystarczy podmienić numer "1" na docelowy numer.

Czynności

1. Dostępne jest wiele sposobów na uruchomienie makra 1.
 - ➔ .Wciśnijcie pierwszy przycisk w puli **Macro**.
 - ➔ Użyjcie klawiszy: **Macro 1 Please**.
 - ➔ W linii komend wpisz: **go ma 1** i zatwierdzamy przez **Please**.

4.2.10.3. Przypisywanie makra do executora

Zobaczymy tutaj różne sposoby przypisania makra do executora.

Kontekst

Jest wiele sposobów na przypisanie makra do executora. Tutaj zobaczymy niektóre z nich.

Czynności

1. W tym przykładzie przypiszemy makro 1 do executora 101.
 - ➔ .Użyjcie klawiszy: **Assign Macro 1 At Exec 1 0 1 Please**.
 - ➔ Użyjcie linii komend: **ass m 1 at exec 101 Please**.
 - ➔ Kombinacja ekranu i klawiszy: Wciśnijcie **Assign**, następnie na przycisku puli makro, a potem na klawiszu executora.
 - ➔ Używając menu **Assign**. Zobaczcie "Menu Assign" na stronie 453.

Rezultat

Do executora 101 zostało przypisane makro 1.

4.2.10.4. Czynności z efektami

Poniżej przedstawimy niektóre czynności dotyczące efektów, demonstrując wiele funkcjonalności efektów.

Kontekst

W tym zadaniu zrobimy trochę efektów. W tym celu potrzebujemy odpowiedniego spektaklu. Jeśli nie wiecie jak to wykonać, przejdźcie "Przewodnik Podstawy 1" na stronie 55, oraz "Przewodnik Podstawy 2" na stronie 62.

Czynności

1. Stwórzcie nowy, pusty spektakl.
 - ➔ W naszym przykładzie nazwaliśmy go **ZadaniaEfekty**.
2. Zaadresujcie 20 ruchomych głów z mieszaniem barw CMY lub RGB.
 - ➔ My daliśmy 20 głów **Mac 700 Profile Extended** firmy **Martin**.
3. Umieśćcie pierwsze 10 z nich w jednej linii 5 metrów nad ziemią zwrócone w dół, a pozostałe 10 na ziemi zwrócone w górę.
 - ➔ Urządzenia 1 do 10 rozmieszczone na X= -10 do 10; Y=5; Z=5; X(rot)= 180. Urządzenia 11 do 20 są rozmieszczone na X=-10 do 10; Y=5.

4. Stwórzcie arkusz **Fixture** oraz linię puli **Effect**. Upewnijcie się że w arkuszu włączona jest opcja **Layer Control**. Przydatne może być również włączenie **Symbol Features**.
➔

Fixture			Readout Natural Layer Values+				Normal Mask: Off Fil.: None			Feature Sort			Fixture Sort			Effect	Group
ID	Name	Dimmer Dim	Position Pan	Tilt	Gobo1 G1 Pos	Gobo2 G2	Animation Wheel	Animation Index	Color1 C1	ColorMix CM1	ColorMix CM2	ColorMix CM3	Color Col				
1	Mac700PE	Closed	0.0		Gobo 0.0	Open	Animation M	0.0	Open					1	1		
2	Mac700PE	Closed	0.0		Gobo 0.0	Open	Animation M	0.0	Open					1 t 10			
3	Mac700PE	Closed	0.0		Gobo 0.0	Open	Animation M	0.0	Open					2			
4	Mac700PE	Closed	0.0		Gobo 0.0	Open	Animation M	0.0	Open					11 t 20			
5	Mac700PE	Closed	0.0		Gobo 0.0	Open	Animation M	0.0	Open					3			
6	Mac700PE	Closed	0.0		Gobo 0.0	Open	Animation M	0.0	Open					Random Order			
7	Mac700PE	Closed	0.0		Gobo 0.0	Open	Animation M	0.0	Open					0:All			
8	Mac700PE	Closed	0.0		Gobo 0.0	Open	Animation M	0.0	Open					1			
9	Mac700PE	Closed	0.0		Gobo 0.0	Open	Animation M	0.0	Open					2			
10	Mac700PE	Closed	0.0		Gobo 0.0	Open	Animation M	0.0	Open					3			
11	Mac700PE	Closed	0.0		Gobo 0.0	Open	Animation M	0.0	Open					4			
12	Mac700PE	Closed	0.0		Gobo 0.0	Open	Animation M	0.0	Open					5			
13	Mac700PE	Closed	0.0		Gobo 0.0	Open	Animation M	0.0	Open					6			
14	Mac700PE	Closed	0.0		Gobo 0.0	Open	Animation M	0.0	Open					7			
15	Mac700PE	Closed	0.0		Gobo 0.0	Open	Animation M	0.0	Open								
16	Mac700PE	Closed	0.0		Gobo 0.0	Open	Animation M	0.0	Open								
17	Mac700PE	Closed	0.0		Gobo 0.0	Open	Animation M	0.0	Open								
18	Mac700PE	Closed	0.0		Gobo 0.0	Open	Animation M	0.0	Open								
19	Mac700PE	Closed	0.0		Gobo 0.0	Open	Animation M	0.0	Open								
20	Mac700PE	Closed	0.0		Gobo 0.0	Open	Animation M	0.0	Open								

5. Zapiszcie swój spektakl.

Rezultat

Jesteśmy teraz gotowi na pierwsze zadanie z efektami.

4.2.10.5. Tworzenie efektu w programerze

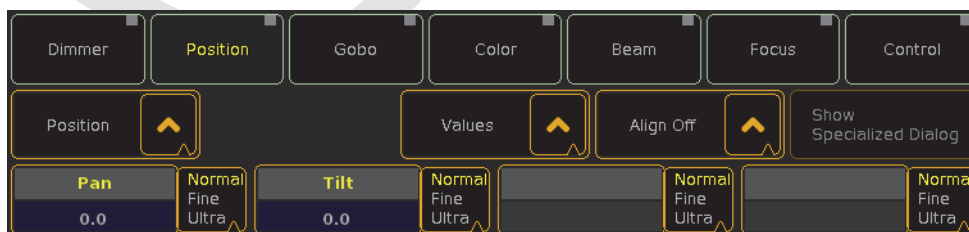
Teraz stworzymy efekt używając programera.

Wymagania wstępne

Upewnijcie się że macie odpowiedni spektakl dla tego zadania. Można użyć spektaklu jaki został wcześniej opisany.

Kontekst

Stworzymy efekt używając programera. W tym celu użyjemy przycisków przybornika warstw (opcja **Layer Control**), oraz przybornika enkoderów:



Czynności

1. Wybierz wszystkie urządzenia.
2. W przyborniku enkoderów wybierz typ presetu **Position**.
3. W przyborniku warstw, w grupie **Effect Layers**, wybierz **Form**.
4. Wciśnij enkoder **Pan** i wybierz **Cos** w kalkulatorze.
➔ W arkuszu urządzeń zobaczymy że atrybut **Pan** porusza się na boki.
5. Wciśnij enkoder **Tilt** i wybierz **Sin** w kalkulatorze.
➔ Teraz również atrybut **Tilt** zaczął się ruszać
6. W przyborniku warstw, w grupie **Effect Layers**, wybierz **Speed**.
7. Wciśnij enkoder **Pan** i ustaw szybkość na **30**
8. Powtórz krok siódmy dla atrybutu **Tilt**.
➔ Teraz przejście cyklu efektu zajmuje dwie sekundy (30 BPM)
9. Wybierz pierwszą połowę swoich urządzeń.
10. W grupie warstw **Effect Layers** wybierz warstwę **Low**

11. Ustaw wartość **Pan** na **-30**, a **Tilt** na **20**.
12. W grupie warstw **Effect Layers** wybierz warstwę **High**
13. Ustaw wartość **Pan** na **30**, a **Tilt** na **60**.
14. Wybierz warstwę **Phase**
15. Zarówno dla **Pan** jak i **Tilt** daj **0 thru 360**
16. Wybierz drugą połowę urządzeń
17. W grupie warstw **Effect Layers** wybierz warstwę **Low**
18. Ustaw wartość **Pan** na **-30**, a **Tilt** na **-80**.
19. W grupie warstw **Effect Layers** wybierz warstwę **High**
20. Ustaw wartość **Pan** na **30**, a **Tilt** na **-50**.
21. Wybierz warstwę **Phase**
22. Zarówno dla **Pan** jak i **Tilt** daj **0 thru 360**
23. Wciśnij **Store** a następnie pierwszy wolny przycisk w puli **Effect**
 - ➔ Zapisaliśmy efekt **Pan/Tilt** razem z urządzeniami

Rezultat

Celem przetestowania efektu można wyczyścić programer i wcisnąć dwukrotnie na przycisku puli efektów (pierwsze wciśnięcie wybiera urządzenia, a drugie nadaje urządzeniom wartości efektu), oraz zaświecić je.

4.2.10.6. Tworzenie efektu w oknie edytora efektu

Stworzymy efekt dla dimmera, używając okna edytora efektu.

Wymagania wstępne

Potrzebne są nam urządzenia z atrybutem dimmera. Najlepiej jednak będzie wcześniej wykonać dwa wcześniejsze zadania.

Kontekst

Wykonamy losowo wyglądający przebieg dimmera, który skacze wartościami do 100% i opada na 0%.

Czynności

1. Wybierz urządzenia w losowej kolejności.
2. Wciśnij **Edit** a następnie pierwszy pusty przycisk puli efektów.
 - ➔ Otwiera to okno zapytania **Effect Editor** na ekranie 1 (lub ekranie 2).
3. Wciśnij klawisz **X1**, lub na przycisku **Add**, aby dodać linię do efektu.
 - ➔ Otwiera to nam zapytanie **Select Effect Attribute**.
4. Przewiń do atrybutu **Dim** i wybierz go.
 - ➔ Wracamy z powrotem do okna **Effect Editor**.
5. Wciśnij klawisz **U1**, lub na przycisku **Edit Effect Line**.
 - ➔ To co nam się otworzy, to okno **Effect Line Editor**. Jest znakomity do edycji pojedynczej linii efektu.
6. W **Form** wybierzmy przebieg **PWM**.
7. Dla **Speed** ustawmy **48 BPM**.
8. Upewnijmy się że **Low** to **0**, a **High** to **100**.
 - ➔ To sprawia że efekt porusza się od wartości 0% do 100%
9. Dla **Phase From** ustaw **0** a dla **Phase To** ustaw **360**.
 - ➔ To rozkłada cykl efektu równomiernie na wszystkie urządzenia
10. Ustaw **Width** na **15**. Ten parametr to szerokość, określająca ilość jednocześnie włączonych urządzeń.
11. Teraz chcemy aby atrybut dimmera wskakiwał na szczytową wartość i płynnie opadał. Jest to sterowane parametrami **Attack** i **Decay**. Ustawmy **Attack** na **0**, a **Decay** na **100**.

oświetlenie
i technika
sceniczna

oświetlenie
i technika
sceniczna

oświetlenie
i technika
sceniczna

Rezultat

Zrobione. Możemy zamknąć okno edytora. Wszystkie ustawienia były na bieżąco zapisywane w pamięci efektu w puli. Można przetestować efekt przez dwukrotne wciśnięcie przycisku puli. Można łączyć go z efektem z wcześniejszego zadania.

4.2.10.7. Tworzenie efektu z presetami

Zaprogramujemy efekt, który zmienia kolor między dwoma różnymi presetami kolorów.

Wymagania wstępne

Do tego zadania potrzebne są urządzenia z mieszaniem CMY lub RGB. Potrzebujemy też dwóch presetów z różnymi kolorami. Dobrym pomysłem jest kontynuowanie po poprzednich zadaniach efektów.

Kontekst

Używanie presetów ma wiele zalet, w tym również użycie ich w efektach. Wciąż można aktualizować prezety bez modyfikacji w samych efektach używających tych presetów. Efekty po prostu będą używać zawartości presetów.

Czynności

1. Wybierz wszystkie swoje światła.
2. W przyborniku enkoderów wybierz funkcję **MixColor**, a następnie w arkuszu **Fixture**, w warstwach efektu, wybierz warstwę **Low**.
3. Wciśnij w puli presetów koloru pierwszy preset jaki ma być użyty w efekcie.
 - ➔ To przypisze preset do wartości **Low** w efekcie
4. W arkuszu **Fixture**, w warstwach efektu, wybierz warstwę **High**.
5. W puli presetów kolory wciśnij drugi preset jaki ma być użyty w presecie.
 - ➔ To przypisze drugi preset do wartości **High** w efekcie.
6. Wciśnij **Store** a potem pierwszy pusty przycisk w puli efektów.
 - ➔ To zapisze w efekcie nasze dwie wartości.
7. Kliknij prawym klawiszem na tym przycisku w puli, lub wciśnij **Edit** a potem ten przycisk efektu.
 - ➔ Otwiera to okno zapytania **Effect Editor** na ekranie 1 (lub ekranie 2).
8. W oknie **Effect Editor** zobaczymy trzy linie dla trzech różnych składowych barw (RGB). W **Form** mamy jakiś domyślny przebieg. Wybierzmy wszystkie linie w kolumnie **Form**. Kliknijmy prawym klawiszem na selekcji (lub wciśnijmy **Edit** a potem na selekcji).
 - ➔ Otworzy się nam nowe okno zapytania.
9. W oknie **Select Form** wybierzmy przebieg **Sin**.
 - ➔ To zamyka okno i nadaje efektowi przebieg **Sin**.
10. Aby uniknąć jednoczesny ruch wszystkich razem, trzeba zmienić wartość **Phase To**. Wybierz wszystkie linie w kolumnie **Phase To** i edytuj wartość.
11. W kalkulatorze wprowadź **360** i zatwierdź przez **Please**.
 - ➔ To rozprasza wartości fazy cyklu efektu równomiernie wśród wszystkich urządzeń.
12. Zamknij okno **Effect Editor**.
 - ➔ Skończyliśmy.

Rezultat

Efekt jest zaprogramowany i można go użyć przez dwukrotne wciśnięcie na nim. Może być potrzebne zaświecenie urządzeń i zmiana ich pozycji, aby móc widzieć działanie efektu.

Dobrym pomysłem może być również zapisanie spektaklu, szczególnie jeśli chcemy kontynuować zadania z efektami.

4.2.10.8. Przypisanie i sterowanie efektów na executorach

Tutaj przyjrzymy się przypisywaniu i sterowaniu efektami na executorach.

Wymagania wstępne

Do tego zadania potrzebujemy co najmniej jednego efektu w puli efektów. Tutaj przyda się spektakl po zakończeniu poprzednich zadań o efektach.

Kontekst

Dostępne są trzy sposoby odtwarzania efektów: w programerze, na executorach i z sekwencji. Tutaj przyjrzymy się uruchamianiu z executorów. Dodatkowo użyjemy mastera szybkości do sterowania całkowitym tempem.

Czynności

1. Najszybszy sposób na przypisanie efektu do executora, to klawisz **Assign**. Przypiszemy efekt 1 do executora 1. Wciśnij **Assign Effect 1 At Exec 1 Please**.
 - ➔ To przypisze efekt do executora, i będzie go można prawdopodobnie uruchomić przez wciśnięcie **Go** i podniesienie suwaka.
2. Sprawdźmy niektóre opcje dla tego executora.
 1. Wciśnij **Assign** i jeden z klawiszy w executorze 1.
 2. W menu **Assign** (na ekranie 1 lub 2) wciśnij na polu **Options**.
3. Teraz przypiszemy efekt do mastera szybkości. Wciśnij na polu z opisem **Speed Individual**, a w małej liście rozwijanej wybierz **Speed Group 1**.
4. Następnie potrzebujemy Speed Master (mastera szybkości). Będzie on z kolei sterował szybkością efektu.
 1. Wciśnij klawisz **Assign** a potem na pustym executorze
 2. W menu **Assign** wciśnij na **Function**.
 3. Wciśnij klawisz **X9**, lub na przycisku **Special Master**.
 4. Przewiń w dół i wybierz opcję **Speed 1**.
 5. Zamknij menu **Assign**.
 - ➔ Teraz mamy mastera szybkości, oraz efekt który z niego korzysta.

Rezultat

Teraz wiecie jak przypisać efekt do executora, oraz sterować szybkością masterem szybkości.

4.2.10.9. Używanie efektów w sekwencjach

Przyjrzymy się w tym zadaniu efektom odtwarzanym bezpośrednio w cue, oraz używaniu innej cue do zmiany wartości.

Wymagania wstępne

Potrzebujemy urządzenia z funkcjami Dimmer, Pan oraz Tilt.

Kontekst

Stworzymy efekt w cue, a następnie użyjemy drugiej cue to wolnego zatrzymania efektu.

Czynności

1. W programerze wykonujemy następujące czynności:
 1. Wybierz wszystkie urządzenia.
 2. W przyborniku enkoderów wybierz typ presetu **Position**.
 3. W przyborniku warstw, w grupie **Effect Layers**, wybierz **Form**.
 4. Wciśnij enkoder **Pan** i wybierz **Cos** w kalkulatorze.
 5. Wciśnij enkoder **Tilt** i wybierz **Sin** w kalkulatorze.
 6. W przyborniku warstw, w grupie **Effect Layers**, wybierz **Speed**.
 7. Wciśnij enkoder **Pan** i ustaw szybkość na **30**
 8. Powtórz krok siódmy dla atrybutu **Tilt**.
 9. Wybierz pierwszą połowę swoich urządzeń.
 10. W grupie warstw **Effect Layers** wybierz warstwę **Low**
 11. Ustaw wartość **Pan** na **-30**, a **Tilt** na **20**.
 12. W grupie warstw **Effect Layers** wybierz warstwę **High**
 13. Ustaw wartość **Pan** na **30**, a **Tilt** na **60**.
 14. Wybierz warstwę **Phase**
 15. Zarówno dla **Pan** jak i **Tilt** daj **0 thru 360**

16. Wybierz drugą połowę urządzeń
17. W grupie warstw **Effect Layers** wybierz warstwę **Low**
18. Ustaw wartość **Pan** na **-30**, a **Tilt** na **-80**.
19. W grupie warstw **Effect Layers** wybierz warstwę **High**
20. Ustaw wartość **Pan** na **30**, a **Tilt** na **-50**.
21. Wybierz warstwę **Phase**
22. Zarówno dla **Pan** jak i **Tilt** daj **0 thru 360**
2. Zaświeć wszystkie urządzenia przez ustawienie im wartości dimmera na 100.
3. Zapisz to jako cue 1 z czasem przenikania 3 sekundy na pustym executorze.
4. Wybierz executor.
5. W linii komend wpisz następująco:

[Channel]> f 1 t at cue 1

- ➔ To wybierze wszystkie urządzenia i nadaje im w programerze wartości wzięte z cue 1.
6. Zmień **Speed** na **0**.
 - ➔ To zatrzyma efekt.
 7. Zapisz to jako cue 2 z czasem 3 sekund.

Rezultat

Mamy teraz sekwencję z dwiema cue. Pamięć cue 1 uruchomi efekt. Pamięć cue 2 powoli zatrzyma efekt. **GoBack** powoli ponownie uruchomi efekt.

4.2.10.10. Tworzenie terminu w harmonogramie Agenda

To jest przykład tworzenia wpisu w harmonogramie Agenda, używając menu i okien.

Kontekst

Kiedy potrzebujemy, aby konsola wykonała samoczynnie polecenie w zadanym czasie, można wpisać termin w Agenda.

Czynności

1. W oknie **Agenda** wybierz datę (może być aktualna).
 - ➔ Powinniśmy mieć teraz widok dnia.
2. Wciśnijcie lub kliknijcie na przycisku **Add**.
 - ➔ Powinna pojawić się tego typu linia:

Start	Time	Duration	Repeat	CMD	Info	First	Last
Absolute	0:00:00	0:01:00	None			May 18 2015	

3. Teraz trzeba wyznaczyć moment startu. Wciśnijcie na szarym polu pod **Start**, gdzie jest napisane **Absolute**, co wyświetli nam dostępne warianty. Można wyznaczyć ściśle określony punkt czasu (nazwany **Absolute**), lub wybrać względny/ruchomy punkt odniesienia (jak **Dawn** (świt), **Sunrise** (wschód), **Sunset** (zachód) lub **Dusk** (zmerzch)). Jeśli wybierzesz czas typu **Absolute**, trzeba również wpisać czas w szarym polu pod **Time**.
4. Można również wpisać czas trwania (**Duration**) dla wpisu w Agenda. Mówi to konsolce na jak długo wpis jest obowiązujący. Jeśli konsola jest wtedy wyłączona, to **Duration** mówi konsolce czy komenda jest nadal aktywna w momencie uruchomienia konsoly.
5. Powtórzenie (**Repeat**) to miła przydatna funkcja, jeśli potrzebujesz powtórzenia polecenia. Mamy wszelkie możliwe typy powtarzania, łącznie z codziennym (**Daily**), co drugi dzień (**Every 2nd day**), itd.
6. Teraz doszliśmy do części z **CMD** z komendą. Tutaj wpisujemy polecenie linii komend, które konsola ma wykonać. Może to być cokolwiek, co wprowadzamy do linii komend. Jeśli potrzebujemy wykonać bardziej wyrafinowany zestaw poleceń, dobrą metodą będzie zawarcie ich w makro, a następnie użycie wpisu w Agenda do uruchomienia makra. Można wpisać komentarz w poleceniu. Jeśli wpisujemy symbol #, to każdy tekst za nim nie będzie wykonywany ani wyświetlany w oknie **Commandline Feedback**. Może być potrzebne obejmowanie komentarzy cudzysłowami, aby konsola unikała traktowania tekstu jako słów kluczowych (choć nie będzie ich wykonywać).

7. W kolumnie **Info** można wpisać dowolny tekst, jaki może być użyteczny dla Ciebie lub innych.
8. W szarym polu pod **First** jest data początkowa. Tutaj można zobaczyć i edytować pierwszą datę, kiedy polecenie będzie wykonywane.
 - ➔ Kliknięcie prawym klawiszem na dacie otworzy zapytanie **Enter Date**.
9. Jeśli tworzymy powtarzający się termin, można ustawić datę końcową (**Last**) wykonywania czynności. Jeśli pozostawimy to pole puste, to powtarzanie będzie bez końca.

Rezultat

Właśnie stworzyliśmy termin, który powtarza polecenie zgodnie z naszymi wytycznymi. Pamiętajcie że dobry opis informacyjny może pomóc innym wyjaśnić co ten termin robi i dlaczego.

4.2.10.11. Tworzenie presetów Highlight

Jak tworzyć i używać presetu Highlight.

Kontekst

Gdy aktywne jest Highlight, to na aktualnie wybranych urządzeniach wymuszany jest zestaw pewnych określonych wartości parametrów, aby ułatwić pozycjonowanie urządzeń. Wartości te są generowane na podstawie danych z opisu typu urządzenia. Używając presetów Highlight możemy te wartości dynamicznie zmieniać.

Normalny preset zastępuje swoje wartości w programerze, podczas gdy preset Highlight jest zastosowany do właściwości Highlight w spisie urządzeń.

Czynności

1. Stwórz (uniwersalny) preset dimmera Preset 1.1 z kanałami na 80%.
2. Stwórz (uniwersalny) preset dimmera Preset 1.2 z kanałami na 100%.
3. Wyczyść programer i wpisz w linii komend **Assign Preset 1.1 + 1.2**, wciśnij **Please** i wybierz **Highlight**.
 - ➔ Presety dimmerów 1 i 2 zostają opisane słowem **Highlight**.
4. Wybierz urządzenia Channel 1 do 10 i aktywuj **Highlight**.
 - ➔ Kanały są wysterowane na standardową wartość Highlight wynoszącą 100%
5. Wciśnij **Preset 1.1** (Highlight z 80%)
 - ➔ Kanały od 1 do 10 wysterowane na 80% jako Highlight.
6. Wciśnij **Next** celem zrobienia podselekcji kanału 1, oraz wciśnij **Preset 1.2** (Highlight z 100%)
 - ➔ Kanał 1 wysterowany na 100% jako Highlight
7. Wciśnij **Set**, aby wrócić do selekcji głównej - kanały 1 do 10
 - ➔ Kanał 1 wysterowany na 100% jako Highlight, kanały 2 do 9 wysterowane na 80% jako Highlight

Rezultat

Teraz można używać tych presetów do zmiany właściwości Highlight aktualnej selekcji.

Uwaga: Aktualna implementacja nie obsługuje ustawienia wartości Highlight na **None** za pośrednictwem presetów. Innymi słowy, jeśli ustawimy wartość Highlight w np. Pan, przez aktywowanie presetu Highlight z wartościami Pan, trzeba ręcznie wpisać **Edit Fixture #** i zmienić Highlight z powrotem na **None** dla każdego urządzenia.

Rada: W zestawie gotowych makr znajdziecie makra do zmiany trybu specjalnego presetów na Normal/Default/Highlight (np. "Special Preset Highlight")

4.2.10.12. Tworzenie presetów Default

Jak tworzyć i używać presetu Default.

Kontekst

Gdy urządzenie nie ma wartości z executorów lub programera, konsola wysyła zdefiniowane wartości domyślne (Default). Wartości te są generowane na podstawie danych z opisu typu urządzenia. Używając presetów Default możemy te wartości dynamicznie zmieniać.

Normalny preset zastępuje swoje wartości w programerze, podczas gdy preset Default jest zastosowany do właściwości Default w spisie urządzeń.

Czynności

1. Stwórz (uniwersalny) preset dimmera Preset 1.1 z kanałami na 50%.
2. Stwórz (uniwersalny) preset dimmera Preset 1.2 z kanałami na 0%.
3. Wyczyść programer i wpisz w linii komend **Assign Preset 1.1 + 1.2 /special=default**, wciśnij **Please**.
 - ➔ Presety dimmerów 1 i 2 zostają opisane słowem **Default**.
4. Wybierz urządzenia Channel 1 do 10.
 - ➔ Kanały mają domyślną wartość 0%
5. Wciśnij **Preset 1.1** (Default z 50%)
 - ➔ Kanały od 1 do 10ysterowane na 50% jako domyślną wartość.
6. Wciśnij **Next** celem zrobienia podselekcji kanału 1, oraz wciśnij **Preset 1.2** (Default z 0%)
 - ➔ Kanał 1ysterowany na 0% jako domyślna wartość Default
7. Wciśnij **Set**, aby wrócić do selekcji głównej - kanały 1 do 10
 - ➔ Kanał 1ysterowany na 0% jako Default, kanały 2 do 9ysterowane na 50% jako Default

Rezultat

Teraz można używać tych presetów do zmiany właściwości Default aktualnej selekcji.

Rada: W zestawie gotowych makr znajdziecie makra do zmiany trybu specjalnego presetów na Normal/Default/Highlight

4.2.11. Łączność z zewnątrz

4.2.11.1. Łączność przez Telnet

Dostęp do linii komend przez Telnet.

Wymagania wstępne

Dla dostępu do linii komend konsoli z zewnątrz, potrzebny jest komputer z klientem Telnet, podłączony do konsoli, z adresem IP w tej samej podsieci..

Kontekst

W pewnych sytuacjach może być wygodne, lub potrzebne, uzyskać dostęp do konsoli ze zdalnej lokalizacji.

Czynności

1. Uruchom klienta Telnet na komputerze.
 - ➔ Przykład dla Windows XP: Wciśnij **Start**, **Uruchom**, wpisz **Telnet**, Enter.
 - ➔ Otworzy się okno Telnet w komputerze
2. Wpisz **Open [adres IP konsoli] 30000** i wciśnij Enter.
 - ➔ Przykład: **Open 192.168.0.4 30000**
 - ➔ Pokaże się ekran powitalny z "logo" MA i nagłówkiem linii komend grandMA2
3. Gdy skończymy ze zdalnym dostępem do konsoli, wpiszmy **exit** i wciśnijmy Enter.
 - ➔ Klient Telnet zostaje odłączony od konsoli a jego okno zostaje zamknięte

4.2.11.2. Pobieranie rejestru awarii z konsoli

W razie awarii oprogramowania konsoli, tworzony jest rejestr zdarzeń. Plik ten może być bardzo przydatny dla ekipy programistów MA.

Kontekst

Jeśli mieliśmy pecha i trafiła nam się awaria oprogramowania, to konsola tworzy rejestr wydarzeń, które do tego doprowadziły. Jeśli wyślesz ten rejestr do swojego dystrybutora, do przekazany on zostanie do ekipy programistów w MA. Pomoże on im upewnić się, że błąd zostanie naprawiony.

Czynności

1. Zainstaluj program klienta FTP (np. Filezilla) na komputerze.
2. Podłącz komputer do tej samej sieci, w której jest konsola. Upewnij się że używany jest poprawny adres IP.
3. Upewnij się że konsola jest włączona.

4. Połącz się z konsolą używając klienta FTP przez podanie adresu IP konsoli, nazwy użytkownika **Data** i hasła **Data**.
5. Nawiguj do katalogu temp w konsolecie i otwórz go.
6. Plik rejestru awarii jest plikiem tekstowym w następującym formacie nazwy: **V[numer_wersji]_CRASH-[data] [godzina]**. Ściągnij plik na swój komputer na znaną lokalizację.

Rezultat

Teraz masz rejestr awarii. Należy go przesłać do dystrybutora z wyjaśnieniem czynności jakie wykonywaliśmy przed nastąpieniem awarii. Można zamknąć klienta FTP.

4.2.12. Czynności programowe z MA NPU

4.2.12.1. Rozruch w trybie serii 2

W tym zadaniu zajmiemy się uruchamianiem MA NPU w trybie serii 2.

Wymagania wstępne

Pamiętaj: Ważne jest aby mieć podłączoną do MA NPU klawiaturę USB, celem zmiany trybu!

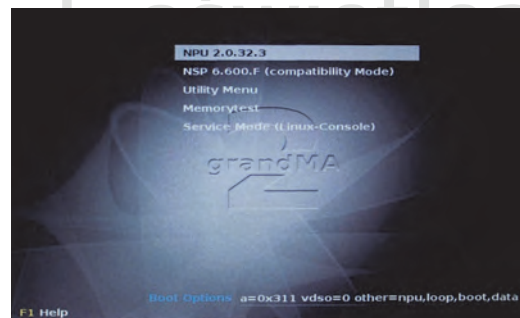
Uwaga: Od oprogramowania w wersji 3.0 i wyższych, MA NPU nie obsługuje trybu serii 1!

Kontekst

Jeśli pracujemy z oprogramowaniem w wersjach do 2.9.x, może zachodzić potrzeba przełączania między trybami serii 1 i 2. Przyjrzymy się rozruchowi w trybie serii 2.

Czynności

1. Upewnij się że zasilanie jest podłączone.
2. Włącz MA NPU.
➔ MA NPU rozpoczyna rozruch.
3. W pewnym momencie pokaże się ekran rozruchowy podobny do ilustracji z boku.
4. Upewnij się że przerwiesz automatyczny rozruch, używając klawiszy strzałek na klawiaturze, aby wybrać górną linię w menu wyboru. Napisane jest tam **NPU [wersja serii 2]**. Wciśnij **Enter** na klawiaturze aby zatwierdzić.



Rezultat

Proces rozruchu kontynuuje. Jeśli nie przerwiemy rozruchu MA NPU, to uruchomi się w ostatnim używanym trybie.

4.2.12.2. Zmiana nazwy MA NPU

Poniższe zadanie prezentuje zmianę nazwy MA NPU.

Wymagania wstępne

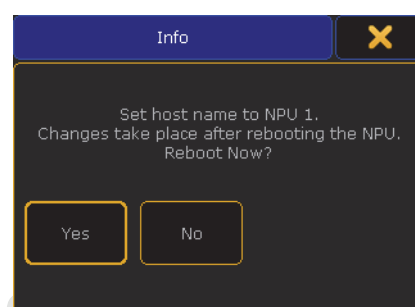
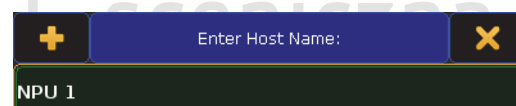
MA NPU musi być uruchomione w normalnym trybie pracy serii 2.

Kontekst

Dla lepszego i czytelniejszego zarządzania zdalnego procesorami MA NPU, możemy zmienić nazwę urządzenia pod jaką będzie widoczne w sesji.

Czynności

1. Wciśnij **Setup** w dolnym prawym rogu ekranu dotykowego.
➔ Otworzy się zapytanie **NPU Setup**. Wygląda ono w następujący sposób:
2. Wciśnij na **Edit Host Name**.
➔ Otworzy to zapytanie **Enter Host Name**:
3. Wpisz nową nazwę. Można otworzyć klawiaturę ekranową przez wciśnięcie **+** w górnym lewym rogu zapytania o nazwę. Zatwierdź przez **Please** (klawiatura ekranowa), lub **Enter** (zewnętrzna klawiatura).
➔ Otwiera to nowe zapytanie:
4. Potrzebny jest restart MA NPU zanim zmiana nazwy zostanie dokonana. Wciśnij **Yes** aby wykonać rozruch od razu, lub **No** aby restart odłożyć na później.



Rezultat

Po restarcie MA NPU nastąpi zmiana jego nazwy.

4.2.12.3. Zmiana adresu IP w MA NPU

W tym zadaniu zajmiemy się zmianą adresu IP w MA NPU.

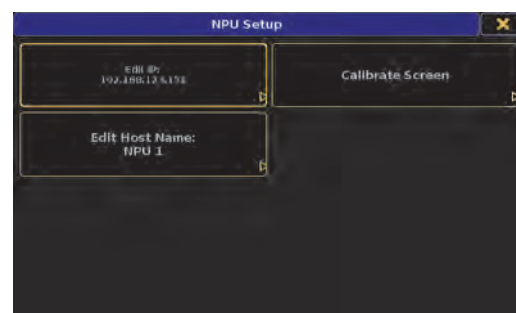
Wymagania wstępne

MA NPU musi być uruchomione w normalnym trybie pracy serii 2.

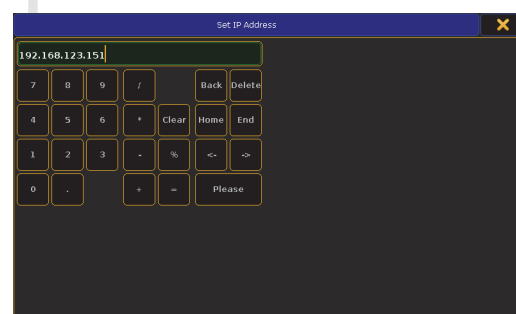
Kontekst

Celem połączenia MA NPU do systemu grandMA2, potrzebuje on mieć poprawny, unikalny adres IP.

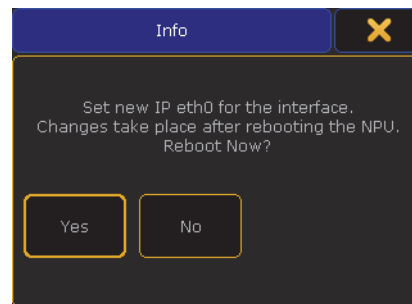
1. Wciśnij **Setup** w dolnym prawym rogu ekranu dotykowego.
➔ Otworzy się zapytanie **NPU Setup**. Wygląda ono w następujący sposób:



2. Wciśnij na **Edit IP**.
➔ Otworzy to zapytanie **Set IP Address**:



- Wpisz nowy adres IP. Zatwierdź przez **Please**.
→ Otwiera to nowe zapytanie:
- Potrzebny jest restart MA NPU zanim zmiana adresu IP zostanie dokonana. Wciśnij **Yes** aby wykonać rozruch od razu, lub **No** aby restart odłożyć na później.



Rezultat

Po restarcie MA NPU uruchomi się z nowym adresem IP.

4.2.12.4. Dodanie MA NPU do sesji

To zadanie doda MA NPU do sesji systemu grandMA2.

Wymagania wstępne

Ostrożnie: To ważne by pamiętać, że jeśli MA NPU jest ustawione jako uczestnik wielu sesji w sieci, to połączy się z sesją, która sięgnie do danego MA NPU jako pierwsza. Jeśli ta sesja jest następnie zamykana, to MA NPU połączy się do następnej sesji jaką znajdzie w sieci, generując prawdopodobnie zupełnie inny stan na wyjściach DMX!

MA NPU musi być uruchomione w normalnym trybie pracy serii 2, z jednakową wersją oprogramowania i poprawnym adresem IP, podłączone do naszego systemu MA.

Kontekst

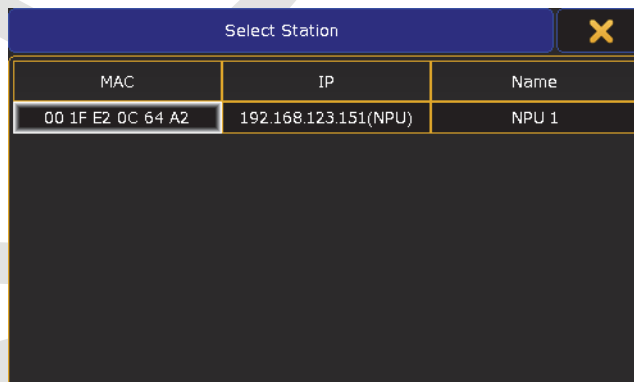
MA NPU dodaje parametry, wyjścia DMX i moc obliczeniową do systemu MA.

Czynności

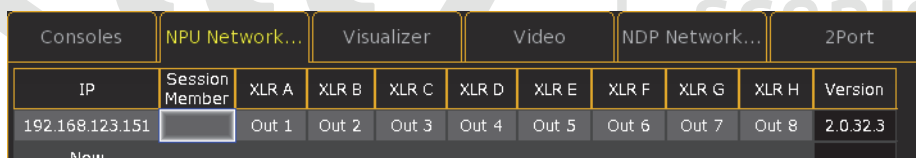
- W konsoli przejdź do **Setup** → **MA Network Configuration** → **NPU Network Processing Unit**.
→ Może to wyglądać następująco:



- Wciśnij przycisk **Add**, lub klawisz **X1**, albo kliknij prawym klawiszem (myszy) na polu **New**.
→ Otwiera to zapytanie **Select Station**:

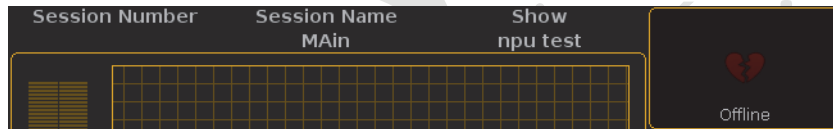


- W zapytaniu wybierz MA NPU. Jeśli go tam nie ma, to jest coś nie tak z połączeniem (widać tutaj MA NPU ze złym adresem).
→ Teraz okno konfiguracji MA NPU powinno wyglądać w tym stylu:

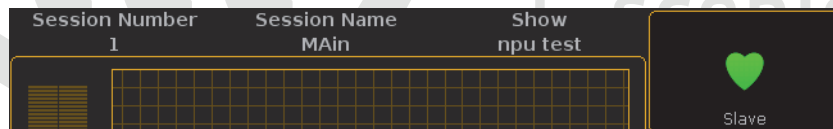


4. Teraz upewnijmy się żeby w kolumnie **Session Member** było włączone **Yes**. Jeśli go tam nie ma, trzeba to włączyć przez wskazanie komórki dotknięciem a następnie kliknięcie enkoderem ekranu (albo kliknąć prawym klawiszem myszy na komórce).
- ➔ To powinno wykonać wgranie spektaklu do NPU, a linia dla tego NPU powinna się zmienić na zieloną.

Widać również w MA NPU, że stało się on uczestnikiem sesji. Ekran zmienia się z takiego widoku:



Na coś takiego:



Rezultat

Kolor tła linii dla MA NPU powinno zmienić się na zielone, sygnalizując że NPU jest aktywne w sesji:

Consoles		NPU Network...				Visualizer		Video		NDP Network...		2Port	
IP	Session Member	XLR A	XLR B	XLR C	XLR D	XLR E	XLR F	XLR G	XLR H	In	Out	Version	
192.168.123.151	Yes	Out 1	Out 2	Out 3	Out 4	Out 5	Out 6	Off	In 5			2.0.32.3	
New													

Ostrożnie: To ważne by pamiętać, że jeśli MA NPU jest ustawione jako uczestnik wielu sesji w sieci, to połączy się z sesją, która sięgnie do danego MA NPU jako pierwsza. Jeśli ta sesja jest następnie zamykana, to MA NPU połączy się do następnej sesji jaką znajdzie w sieci, generując prawdopodobnie zupełnie inny stan na wyjściach DMX!

4.2.12.5. Kalibracja ekranu dotykowego w MA NPU

W tym zadaniu skalibrujemy ekran dotykowy w MA NPU.

Wymagania wstępne

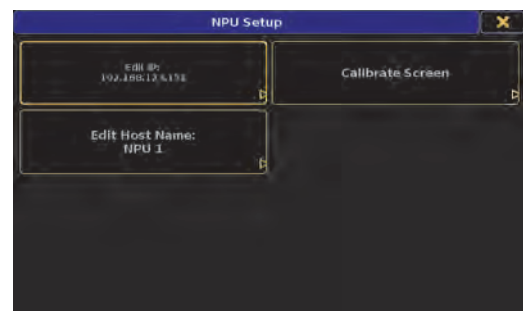
Uruchomiony MA NPU w trybie serii 2.

Kontekst

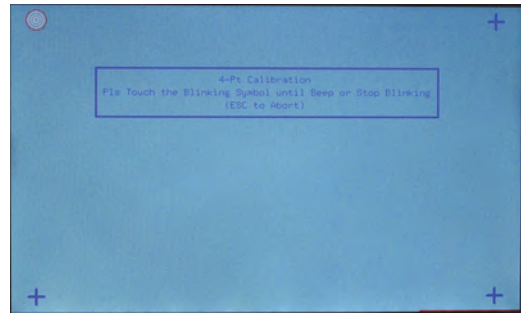
Jeśli MA NPU nie reaguje dość precyzyjnie na ekranie dotykowym, możesz zrobić rekalkibrację ekranu.

Czynności

1. Wciśnij **Setup** w dolnym prawym rogu ekranu dotykowego.
 - ➔ Otworzy się zapytanie **NPU Setup**. Wygląda ono w następujący sposób:



- Wciśnij przycisk ekranowy **Calibrate Screen**.
➔ Otworzy to widok kalibracji ekranu. Wygląda on jak na ilustracji z boku.
- Dotykaj kolejno na każdym migającym punkcie w narożniku.
➔ To będzie zmieniać kalibrację ekranu.
- Zamknij okno zapytania MA NPU Setup, używając w górnym prawym rogu.



Rezultat

Wykonaliśmy zmianę kalibracji ekranu dotykowego.

4.2.12.6. Zmiana konfiguracji gniazd w MA NPU

W tym zadaniu przyjrzymy się zmienianiu konfiguracji gniazd w MA NPU.

Wymagania wstępne

Potrzebujemy MA NPU uruchomiony w trybie serii 2, z jednakowym oprogramowaniem jak reszta systemu, z poprawnym adresem IP, podłączony do naszego systemu MA, pracujący w tej samej sesji.

Kontekst

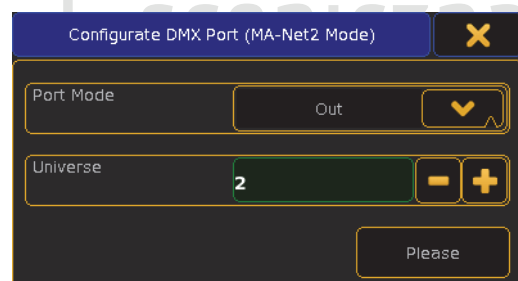
MA NPU ma osiem gniazd DMX z tyłu urządzenia. Mogą być one konfigurowane jako wyjścia lub wejścia.

Czynności

- W konsoli przejdź do **Setup** ➔ **MA Network Configuration** ➔ **NPU Network Processing Unit**.
➔ Może to wyglądać następująco:

Consoles		NPU Network...				Visualizer				Video		NDP Network...		2Port	
IP	Session Member	XLR A	XLR B	XLR C	XLR D	XLR E	XLR F	XLR G	XLR H	Version					
192.168.123.151	Yes	Out 1	Out 2	Out 3	Out 4	Out 5	Out 6	Off	In 5	2.0.32.3					
New															

- Tutaj widzimy MA NPU, wraz z konfiguracją gniazd. Edytuj jedno z gniazd przez zaznaczenie komórki i wciśnięcie na enkoderze, lub klikając prawym klawiszem myszy na komórce.
➔ To otwiera zapytanie **Configure DMX Port**:
- Używając rozwijanej listy, ustaw czy gniazdo powinno pracować jako wyjście (**Out**), wejście (**In**), lub być wyłączony (**Off**).
- Ustaw numer linii DMX, dla którego gniazdo powinno być wyjściem (lub wejściem).
- Zatwierdź ustawienia wciskając **Please**.
➔ To zamknie okno zapytania.



Rezultat

Zmieniliśmy ustawienia gniazda. Jeśli jesteśmy zadowoleni z ustawień, można zamknąć menu konfiguracji. W MA NPU można zobaczyć konfigurację gniazd DMX. Może wyglądać w podobny sposób:

XLR:	A	B	C	D	E	F	G	H
	1	2	3	4	5	6	7	5

Litera jest jednakowa z oznaczeniami gniazd z tyłu MA NPU. Numer oznacza przypisaną linię DMX. Kraska dzieląca oznacza pracę gniazda. Zielona to wyjście, żółta to wejście, szara oznacza wyłączenie.

4.2.12.7. Aktualizacja oprogramowania MA NPU

To zadanie przeprowadzi nas przez czynności potrzebne do aktualizacji oprogramowania MA NPU pamięcią USB.

Wymagania wstępne

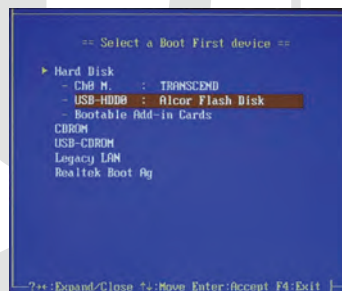
Do wykonania tego zadania potrzebujemy rozruchowej pamięci USB z nową wersją oprogramowania (instalujemy ją programem StickMaker). Używamy tego samego oprogramowania instalacyjnego co dla konsoli. Potrzebujemy również klawiatury USB podłączonej do MA NPU.

Czynności

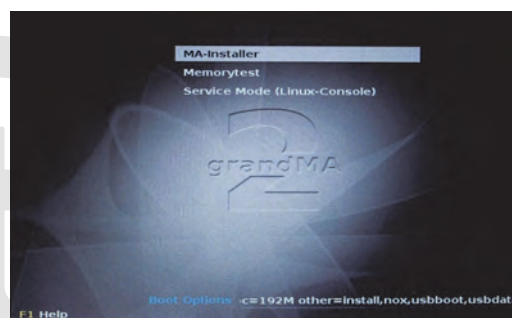
1. Podłączamy pamięć USB do dowolnego złącza USB w MA NPU.
2. Restartujemy lub uruchamiamy MA NPU.
 - ➔ Na pewnym etapie rozruchu pojawia się następujący ekran:



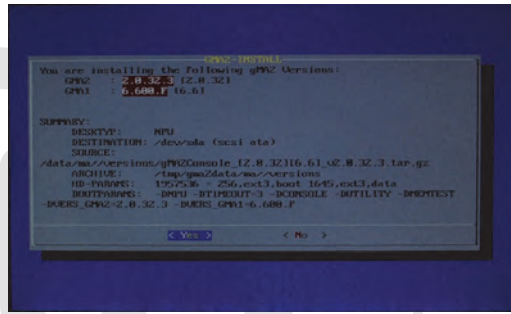
3. Jeśli zobaczymy tego typu ekran, należy wcisnąć klawisz **Esc** na klawiaturze aby wejść do menu rozruchowego.
 - ➔ Otworzy to nam nowy ekran:



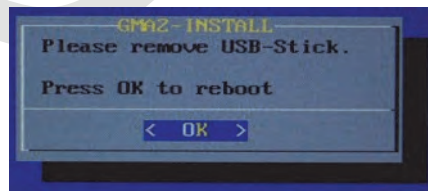
4. W nowym ekranie można użyć strzałek góra i dół z klawiatury, aby wybrać pamięć USB. Na powyższym obrazku pamięć USB ma nazwę "Alcor Flash Disk". Zatwierdź wybór wciskając **Enter**.
 - ➔ Na dalszym etapie rozruchu pokaże się nam nowy ekran:



5. Wybierz **MA-Installer**.
 ➔ Po pewnym czasie pokaże się kolejny ekran:



6. Zatwierdź że chcesz zainstalować wersję z pamięci USB przez wciśnięcie **Enter**.
 ➔ MA NPU zainstaluje nowe oprogramowanie. Gdy to nastąpi, otrzymamy nowe okno-komunikat:



7. Wyjmij pamięć USB z MA NPU i ponownie wciśnij **Enter**.

Rezultat

Skończyliśmy. MA NPU zrestartuje się z nowym oprogramowaniem.

oświetlenie
i technika
sceniczna

oświetlenie
i technika
sceniczna

oświetlenie
i technika
sceniczna

5. Leksykon

Ten rozdział zawiera opisy właściwości poszczególnych elementów w konsoli.

5.1 Linia komend

5.1.1. Składnia

Jak łączyć słowa kluczowe w poprawne wyrażenia linii komend

Ogólne zasady

Ogólne reguły linii komend to:

- Składnia podstawowa: [Funkcja] [Obiekt].
- Wszystkie obiekty mają swoje domyślne funkcje, które są używane, jeśli nie zostanie zadana funkcja.
- Większość funkcji ma swoje domyślne obiekty, lub typy obiektów, które są używane jeśli nie zostanie zadany obiekt.
- Obiekty są zorganizowane w hierarchię o strukturze rozgałęzionej.
- Jeśli obiekt nie obsługuje zastosowanej funkcji, to funkcja zostanie zastosowana na jego obiekcie podrzędnym lub nadrzędnym.

Terminologia

[Nawiasy kwadratowe] : Opis czegoś co ma być wpisane w danym miejscu, ale nie podane tutaj jako dosłowna treść

(Nawiasy) : Opis czegoś opcjonalnego

"Cytaty" : Nazwa (zwykły tekst) do wpisania. Zamknięcie cudzysłowu można pominąć jeśli jest to koniec linii. Można pominąć cudzysłów w ogóle jeśli nazwa nie jest słowem kluczowym i nie zawiera znaków specjalnych ani spacji

Wielkie litery : Konsola nie rozróżnia między wielkimi i małymi literami w słowach kluczowych. Ta forma jest tylko celem poprawienia czytelności.

5.1.1.1. Funkcja

Funkcja jest czynnością, którą oczekujesz od konsoli

Składnia

[Funkcja]
 [Funkcja] [słowo pomocnicze]
 [Funkcja] [Obiekt]
 [Funkcja] [Lista obiektów]
 [Funkcja] [Typ obiektu]
 [Funkcja] [Typ obiektu] [ID]
 [Funkcja] [ID]

Niektóre funkcje są globalne i nie przyjmują argumentów, jednak większość funkcji dotyczy obiektu, który jest w linii komend podawany za funkcją.

- Jeśli nie podano typu obiektu, a domyślną lokalizacją jest główna, użyta będzie domyślna funkcja tego typu obiektu.
- Jeśli nie podano typu obiektu, użyty zostanie obiekt aktualnej lokalizacji.
- Jeśli nie podano ID, to użyte zostanie każde aktualne/aktywne ID wskazanego typu obiektu.
- Jeśli nie ma aktualnego/aktywnego ID danego typu obiektu, to użyte zostanie następne dostępne ID

Przykład:

[Channel]> Blackout

nie potrzeba obiektu dla funkcji globalnych

[Channel]> Delete Group 1 Thru 4 - 3 +6

Kasuje listę obiektów Grupa 1, 2, 4, 6

[Channel]> Select Executor 1

Wybiera pierwszy executor

Users> Store

Tworzy nowego użytkownika

5.1.1.2. Obiekty

Obiekty są elementami w spektaklu, do których stosuje się funkcje

Składnia

[Obiekt]
 [Typ obiektu] [ID]
 [Typ obiektu] "nazwa"
 [ID]

Niektóre obiekty są unikalne, i nie mają ID (np. Default), jednak większość obiektów jest określonego typu obiektu, który zawiera wiele obiektów, a bieżący obiekt jest określany typem i numerem ID (np. Fixture 5)

Niektóre typy obiektów nie są jednoznaczne, i mogą istnieć wielokrotnie, np. Cue 1 może oznaczać Cue 1 w Sequence 1, lub Cue 1 w Sequence 2. Aby wskazać na Cue 1 w Sequence 2, obydwie formy **Cue 1 Sequence 2**, oraz **Sequence 2 Cue 1** są poprawne

Dopóki nie tworzysz nowych obiektów (funkcją Store), możesz wskazywać obiekty używając nazw, zamiast ich numerów. Jeśli nazwa zawiera słowa kluczowe lub spację, należy ją podawać w cudzysłowach.

Wszystkie obiekty mają domyślne funkcje, które są używane, gdy nie zostanie zadana funkcja. Oznacza to że nawet jeśli podstawowa składnia to [Funkcja] [Obiekt], to użycie samego [Obiekt] jest zupełnie poprawne.

Przykład:

[Channel]> Full

Obiekt Full jest unikalny i nie ma ID. Domyślną funkcją dla Full jest At, zatem ta składnia ustawiłaby aktualną selekcję na 100%.

[Channel]> Group 3

Obiekt typu grupa ma wiele elementów, oraz domyślną funkcję SelfFix (wybiera urządzenia w obiekcie), zatem składnia wybierze kanały i urządzenia w grupie numer 3.

[Fixture]>31

Aktualnym domyślnym typem obiektu w linii komend jest Fixture, zatem 31 wskazuje na obiekt Fixture 31. Jako że domyślną funkcją dla Fixture jest SelfFix, składnia zrobi selekcję (wybierze) Fixture 31.

5.1.1.3. Składnia listy obiektów

Lista obiektów jest listą obiektów tego samego typu

Składnia

[Typ obiektu1] [ID1]
 [Typ obiektu1] [ID1] [Typ obiektu1] [ID2]
 [Typ obiektu1] [ID1]+[ID2]
 [Typ obiektu1] [ID1] Thru [ID2] - [ID3]
 [Typ obiektu1] [ID1] Thru
 [Typ obiektu1] Thru [ID1]
 [Typ obiektu1] Thru
 [Typ obiektu1] "Nazwa"
 [Typ obiektu1] "Naz*"

- Jeśli nie ma zadanych typów obiektów, lista jest tworzona z elementów aktualnego celu.
- Jeśli nie ma zadanych typów obiektów, a aktualnym celem jest lokalizacja główna (brak wskazanego celu), to lista jest tworzona z domyślnego typu obiektu dla stosowanej funkcji.

oświetlenie
i technika
sceniczna

oświetlenie
i technika
sceniczna

oświetlenie
i technika
sceniczna

- Jeśli nie zadano typu obiektu i nie zadano funkcji, to lista jest tworzona z aktualnego domyślnego typu obiektu dla linii komend.

Przykład:

[Channel]> Fixture 3 Thru 6

Wybiera urządzenia Fixture od 3 do 6 (3, 4, 5 i 6)

[Channel]> Fixture Thru 3

Wybiera urządzenia Fixture 1, 2 i 3

[Channel]> Delete 3 Thru

Kasuje cue 3 i dalsze

[Channel]> Channel Thru

Wybiera wszystkie kanały

[Channel]> Channel 1 Channel 5

Wybiera urządzenia Channel 1 i 5

[Channel]> Fixture mac*

Wybiera wszystkie urządzenia z nazwą zaczynającą się od mac

5.1.1.4. Składnia listy selekcji

Lista selekcji jest listą urządzeń (obiektów Channel i Fixture)

Składnia

[Obiekt]

[Typ obiektu1] [ID1]

[Typ obiektu1] [ID1] + [Typ obiektu2] [ID2]

[Typ obiektu1] [ID1] Thru [Typ obiektu2] [ID2]

[Typ obiektu1] [ID1] Thru [Typ obiektu2] [ID2] - [Typ obiektu3] [ID3]

[Typ obiektu1] [ID1] Thru

[Typ obiektu1] Thru [ID1]

[Typ obiektu1] Thru

[Typ obiektu1] "Nazwa"

[Typ obiektu1] "Nazw*"

W liście selekcji (w przeciwieństwie do listy obiektów), każdy typ obiektu jest powiązany z odpowiednimi obiektami-urządzeniami, które to służą do tworzenia listy.

- Jeśli brakuje typu obiektu, to używany jest ostatnio wprowadzony typ obiektu.
- Jeśli nie podano typu obiektu, to użyty będzie domyślny typ obiektu z linii komend.
- Jeśli nie podano ID przed/po słowie Thru, to użyte zostanie pierwsze/ostatnie dostępne ID.
- Jeśli nie podano ID dla typu obiektu, to użyte zostanie aktualne/aktywne lub następne, zależnie od użytej funkcji.
- Jeśli odniesienie do typu obiektu nie jest unikalne, to wymagany obiekt nadrzędny jest wybierany na podstawie domyślnego obiektu użytkownika oraz aktualnie wybranych/aktywnych obiektów.

Przykład:

[Channel]> Fixture 3 + Channel 6

Wybiera Fixture 3 oraz Channel 6

[Channel]> Cue Thru 3 - Channel 4

Wybiera urządzenia z pierwszych trzech cue, ale bez Channel 4

[Channel]> Group 3 + Cue 4

Wybiera urządzenia w grupie 3 i urządzenia z cue 4

5.1.1.5. Składnia listy executorów

Lista executorów jest listą obiektów executorów

Składnia

Executor [lista]
Page [lista]
FaderPage [lista]
ButtonPage [lista]

Lista executorów ma taką samą składnię jak lista obiektów, ale wskazuje na obiekty executorów przy tworzeniu listy

Przykład:

[Channel]> Pause Page 1 Thru 3

Pauzowanie executorów na stronach 1, 2 i 3

[Channel]> Delete Executor 10 Thru 13

Kasowanie executorów od 10 do 13 na aktualnej stronie

5.1.1.6. Składnia listy atrybutów

Lista atrybutów jest listą obiektów atrybutów

Składnia

Attribute [lista]
Feature [lista]
PresetType [lista]

Lista atrybutów ma taką samą składnię jak lista obiektów, ale wskazuje na obiekty atrybutów przy tworzeniu listy

Przykład:

[Channel]> On Feature gobo1

Aktywuje atrybuty cechy gobo1

[Channel]> Off Attribute 8.1.1 Thru 4

Wyrzuca z programera pierwsze cztery atrybuty z 'Shaper'.

5.1.1.7. Składnia listy stacji

Składnia

[Adres IP]
[Adres IP] Thru [Adres IP]
[ID Hosta]
[ID Hosta] Thru [ID Hosta]

Adres IP jest 32-bitowym numerem, wpisanym w notacji z kropkami (cztery numery, każdy w zakresie od 0 do 255, oddzielone kropkami, np. 192.168.0.101).

ID hosta jest unikalną częścią adresu IP w sieci, zwykle ostatnia dziesiętna liczba (np adres IP 192.168.0.101 ma ID hosta równe 101, a ID sieci to 192.168.0)

Jeśli początek lub koniec komendy Thru jest pominięte, to użyty zostanie pierwszy/ostatni dostępny składnik.

5.1.2. Słowa kluczowe

Słowa kluczowe są zarezerwowanymi słowami używanymi w linii komend

Rozdział ten jest podzielony na cztery różne części. There's a page with all function keywords, a page with all Object Keywords and a page with all helping keywords. Then theres the section with all keywords in the grandMA2 section.

5.1.2.1. Słowa funkcyjne

Słowa funkcyjne są używane w linii komend do wykonywania zadań lub funkcji. Przykładem słów funkcyjnych mogą być **Goto**, **Delete**, **LeaveSession**. Po słowach funkcyjnych zwykle są podawane

obiekty, do których ma być zastosowana funkcja/zadanie: **Goto Cue 3, Delete Preset "Blue"**. Niektóre funkcje są globalne i nie potrzebują obiektu jako argumentu **Blackout**.

Słowa funkcyjne mogą być porównywane do czasowników w mowie ludzkiej.

5.1.2.2. Słowa obiektowe

Słowa obiektowe są używane w linii komend do wskazywania obiektów spektaklu. Przykładami słów obiektowych mogą być **Channel, Fixture, Effect, Preset**. Te słowa kluczowe reprezentują typy obiektów, i są zwykle używane razem z numerami ID lub nazwami, celem wskazania konkretnych obiektów: **Channel 3, Fixture 10, Effect 4, Preset "Red"**.

Słowa obiektowe mogą być porównywane do rzeczowników w mowie ludzkiej.

5.1.2.3. Słowa pomocnicze

Słowa pomocnicze są używane w linii komend do określenia relacji dla funkcji i obiektów. Przykładami słów pomocniczych mogą być **At, Thru: Copy Cue 3 At Cue 5, Delete Effect 4 Thru 6**.

Słowa pomocnicze mogą być porównywane do przyimków i spójników w mowie ludzkiej.

5.1.2.4. Słowa kluczowe

Słowo: * - znak gwiazdki

Znak gwiazdki jest użyty do wstawienia wieloznacznika w treść, gdy odnosimy się do nazw

Przykład:

[Channel]> Group Mac*

Wybiera urządzenia ze wszystkich grup z nazwą zaczynającą się od 'mac'

[Channel]> Fixture backt*blue

Wybiera wszystkie urządzenia typu 'Fixture' z nazwą zaczynającą się na 'backt' i kończącą na 'blue'

Słowo: @ - znak 'At'

Znak @ jest używany do stworzenia nie wykonywanej linii makra Znak może być wstawiane na początku i/lub końcu linii makra

Przykład:

Attribute pan At @

linia makra zaczeka aż użytkownik dopisze dane i wciśnie Please

@ Fade 20

Linia makra dopisze się do aktualnego stanu linii komend, a następnie wykona się

@ Part @

Linia makra dołączy się do aktualnego stanu linii komend, następnie zaczeka aż użytkownik dopisze więcej danych i zatwierdzi wciskając Please

Słowo: \$ - znak dolara

Znak dolara służy do oznaczania zmiennych

\$ to znak do oznaczania zmiennych. Zmienne są skrytkami, które mogą zawierać tekst lub wartości. Gdy wykonywana jest linia komend, to zmienne będą zastępowane przez ich zawartości.

Rada: Używaj cudzysłówów wokół nazwy zmiennej, gdy używanie zmiennej oraz jej zawartości wymaga objęcia cudzysłowiem, np. nazwy ze spacjami

Przykład:

SetVar \$mychasers = "Executor 11 Thru 15"

Ustawia zmienną \$mychasers

Off \$mychasers

Wyłącza executory od 11 do 15

SetVar \$myname = "Ben Dover"

Ustawia zmienną \$myname

Login \$"myname"

Logowanie jako "Ben Dover"

Słowo: **() Nawiasy okrągłe**

Zapytania w makrach

Nawiasy są używane do tworzenia zapytań w makrach, celem przyjęcia wpisów od użytkownika. Użytkownik będzie zapytany treścią tekstu z nawiasów, oraz polem do wprowadzenia tekstu. O ile użytkownik nie anuluje zapytania, linia makra będzie wykonana z wpisem użytkownika zastępującym nawiasy z treścią pytania.

Przykład:

Store Cue ("Proszę wpisać numer cue do zapisania")

Okno zapytania poprosi o numer cue, a następnie zapisze cue

Interleave 1.("Ile urządzeń w przełożeniu? nieparzyste/parzyste=2 itp")

Okno zapyta o ilość elementów w przełożeniu, a następnie wykona cząstkową selekcję pierwszej części.

Słowo: **[] Nawiasy kwadratowe**

Wyrażenia warunkowe

Nawiasy kwadratowe są używane w makrach do ustawienia wyrażenia warunkowego, które musi dać wynik 'prawda', aby dalsze komendy zostały wykonane. Wyrażenie korzysta ze zmiennych użytkownika oraz operatorów logicznych.

a==b : a równe b

a>b : a większe od b

a<b : a mniejsze od b

a<=b : a mniejsze lub równe b

a>=b : a większe lub równe b

Uwaga: Dwa argumenty a i b nie są porównywane jako liczby ale jako ciągi tekstowe, znak po znaku, zatem "61" będzie uznane za wyższe od "599", jako że 6 jest wyższe od 5.

Przykład:

[\$myvar==5]Off Page3

Strona 3 executorów zostaje wyłączona, jeśli zmienna \$myvar jest równa 5.

Goto Cue [\$var<5] 1 [\$var>=5] 35

Przejdź do cue 1 jeśli \$var jest mniejsze od 5, przejdź do cue 35 jeśli \$var jest większe lub równe 5.

Słowo: **.** Znak kropki

Kropka jest separatorem do wprowadzania liczb z ułamkami dziesiętnymi, oraz do podawania hierarchicznych numeracji ID. Kropka jest również używana z funkcją CD do zmiany miejsca docelowego o poziom wyżej.

Przykład:

[Channel]> Off Attribute 3.2.3

Wyrzuca z programera parametr Gobo2-Mode dla aktualnej selekcji

[Channel]> Attribute pan At 50.5

Ustawia pan na 50.5 stopnia

Edit Setup/Universes>CD ..

Wyjście o jeden poziom wyżej w strukturze drzewiastej:

Edit Setup>

Słowo: **;** znak średnika

Średnik jest użyty jako separator do wprowadzania wielu poleceń w jednej linii.

Uwaga: Musi być spacja między średnikiem oraz następną komendą.

Przykład:

```
[Channel]> Off Executor 5 ; Delete Group 3
```

Wyłącza executor 5 i kasuje grupę 3

Słowo: / znak slash**Składnia**

```
[Słowo funkcyjne] /?
```

```
Assign [lista obiektów] /właściwość=wartość
```

```
[składnia linii komend] /opcja1 /opcja2 /opcja3=wartość
```

Slash jest używany jako separator do wprowadzania właściwości obiektu lub opcji funkcji. Kropka jest również używana z funkcją **CD** do zmiany miejsca docelowego o poziom wyżej.

Przykład:

```
[Channel]> Copy /?
```

Wyświetla poprawne opcje dla funkcji Copy

```
[Channel]> Assign Cue 5 /mib=early /trig=follow
```

Zmienia właściwości dla cue 5

```
[Channel]> Store Cue 50 /remove /cueonly
```

Obejście aktualnych opcji zapisywania

```
Edit Setup/Universes>CD /
```

Wyjście do poziomu głównego w strukturze drzewiastej:

```
[Channel]>
```

Słowo: " " - cudzysłowy

Cudzysłowy służą do oznaczenia ciągu tekstowego

Składnia

```
"tekst ze spacjami"
```

```
"ZastrzezoneSlovo"
```

Jeśli wprowadzasz ciąg tekstowy do linii komend, który jest zastrzeżonym słowem, skrótem zastrzeżonego słowa, lub tekstem ze spacjami, musisz objąć tekst cudzysłowem.

Przykład:

```
[Channel]> Label Macro 3 "on"
```

"On" jest zastrzeżonym słowem kluczowym, zatem musi być objęte cudzysłowem aby było użyte jako nazwa

```
[Channel]> Assign Cue 1 /info="run after music stops"
```

tekst w info zawiera spacje, więc musi być objęty cudzysłowem

Słowo: + (plus)

+ jest pomocniczym słowem kluczowym z wieloma funkcjami

Składnia

+ służy do łączenia wielu obiektów w listę, lub do oznaczenia wartości względnej. Gdy użyte jako oznaczenie względne bez podania wartości, to używa będzie wartość 1.

Jeśli użyte jako zaczynające słowo kluczowe, + stworzy listę selekcji, która będzie dodana do aktualnej selekcji.

Przykład:

```
[Channel]> Delete Cue 1 + 2
```

Kasuje cue 1 i 2

```
[Channel]> At + 5
```

Dodaje 5% do aktualnej wartości dimmera

[Channel]> + 5 Thru 7

Dodaje kanały 5, 6 i 7 do aktualnej selekcji

[Channel]> Page+

To samo co Page +1, wywołuje następną stronę

Słowo: - (minus)

- jest pomocniczym słowem kluczowym z wieloma funkcjami

Składnia

- służy do usuwania wielu obiektów z listy, lub do oznaczenia ujemnej wartości względnej. Gdy użyte jako oznaczenie względne bez podania wartości, to używa będzie wartość 1.

Jeśli użyte jako zaczynające słowo kluczowe, - stworzy listę selekcji, która będzie odejmowana od aktualnej selekcji.

Przykład:

[Channel]> Group 5 - Channel 2

Wybiera grupę 5, ale bez kanału 2

[Channel]> At - 10

Odejmuje 10% od aktualnej wartości dimmera

[Channel]> - 5 Thru 7

Usuwa kanały 5, 6 i 7 z aktualnej selekcji

[Channel]> Page-

To samo co Page -1, wywołuje poprzednią stronę

Słowo: >>> (Skip+)

>>> jest funkcją użytą do szybkiego skoku do następnego kroku (domyślnie bez użycia czasów)

Składnia

>>> [Lista executorów]

>>> [Lista Timecode]

Czas używany w tej funkcji może być ustawione we właściwości **GoFast** znajdującej się pod

Setup → **Show** → **Playback + MIB Timing**

Przykład:

[Channel]> >>> Executor 5

Skok do następnej cue na executorze 5

Słowo: <<< (Skip-)

<<< jest funkcją użytą do szybkiego skoku do poprzedniego kroku (domyślnie bez użycia czasów)

Składnia

<<< [Lista executorów]

<<< [Lista Timecode]

Czas używany w tej funkcji może być ustawione we właściwości **GoFast** znajdującej się pod

Setup → **Show** → **Playback + MIB Timing**

Przykład:

[Channel]> <<< Executor 3

Skok do poprzedniej cue na executorze 3

Słowo: AddUserVar

AddUserVar jest funkcją używaną do zmiany/poszerzenia zawartości zmiennych użytkownika

Składnia

AddUserVar \$nazwazmiennej = wartośćliczbowa

AddUserVar \$nazwazmiennej = "tekst"

Przykład:

[Channel]> SetUserVar \$mojeimie = "Jan"

Ustawia zmienną \$mojeimie na **Jan**

[Channel]> AddUserVar \$mojeimie = " Kowalski"

Zmienia zmienną \$mojeimie na **Jan Kowalski**

[Channel]> SetUserVar \$mojlicznik = 5

Ustawia zmienną \$mojlicznik na 5

[Channel]> AddUserVar \$mojlicznik = 6

Powiększa zmienną \$mojlicznik do 11

Słowo: AddVar

AddVar jest funkcją używaną do zmiany/poszerzenia zawartości zmiennych spektaklu

Składnia

AddVar \$nazwazmiennej = wartośćliczbowa

AddVar \$nazwazmiennej = "tekst"

Przykład:

[Channel]> SetVar \$mojeimie = "Jan"

Ustawia zmienną \$mojeimie na **Jan**

[Channel]> AddVar \$mojeimie = " Kowalski"

Zmienia zmienną \$mojeimie na **Jan Kowalski**

[Channel]> SetVar \$mojlicznik = 5

Ustawia zmienną \$mojlicznik na 5

[Channel]> AddVar \$mojlicznik = 6

Powiększa zmienną \$mojlicznik do 11

Słowo: Agenda

Agenda jest typem obiektu, który przechowuje zadania do wykonania w określonych dniach i godzinach

Składnia

Agenda [ID]

Słowo: Align

Align jest funkcją używaną do zmiany trybu działania enkoderów atrybutów

Składnia

Align [tryb]

Align Off

Tryb może być wywołany jego nazwą, lub numerem (1-4, 0=Off).

1. "<"
2. ">"
3. "><"
4. "<>"

Po aktywowaniu trybu Align, enkodery nie wykonują już regulacji równomiernie, ale proporcjonalnie do kolejności selekcji, rosnąco do końca, lub rosnąco do początku, rosnąco do końca i ujemnie do początku, lub rosnąco do środka.

Przykład:

[Channel]> Align "<"

Ustawia enkodery do pierwszego trybu Align.

[Channel]> Align 0

Wyłącza jakikolwiek tryb Align.

Słowo: AlignFaderModules

AlignFaderModules jest funkcją używaną do konfigurowania zewnętrznych modułów wing, aby dopasować je do konsoli.

Składnia

AlignFaderModules

Przyporządkowanie skrzydeł do kontrolowanych executorów nie jest dowolnie konfigurowane przez użytkownika. Wingi są suwakowymi rozszerzeniami i przewidziane jako bezpośrednie przedłużenie suwaków wbudowanych w konsolę.

W Light i Ultralight, które mają 15 wbudowanych suwaków, podłączony wing będzie sterował executorami 16-30.

W Fullsize, która mają 30 wbudowanych suwaków, podłączony wing będzie sterował executorami 31-45.

W Replay Unit, który nie ma suwaków, podłączony wing będzie sterował executorami 1-15.

Informacja o sterowanych executorach jest zapisywana w wingu. Jeśli weźmiesz wing normalnie używany z fullsize i podłączysz do light, lub odwrotnie - podłączysz wing z light do fullsize, to nastąpi albo przerwa, albo nałożenie numeracji executorów. Aby to naprawić, należy aktywować komendę

AlignFaderModules, która przeadresuje wingi i dopasuje je do aktualnej konsoli. Po uruchomieniu tej komendy, wszystkie podłączone wingi zostaną przeadresowane, a wszelkie przerwy i powtórzenia usunięte.

Słowo: All

All jest funkcją używaną do resetowania właściwości 'Single x' z MATricks

Składnia

All

All jest funkcją używaną do ustawienia w **MATricks** właściwości **Single x** na pustą, co oznacza reSelekcję wszystkich urządzeń, (lub reSelekcję wszystkich kolumn urządzeń, jeśli jest aktywne Interleave)

Przykład:

[Channel]> All

reSelekcja wszystkich urządzeń/kolumn

Słowo: AllButtonExecutors

AllButtonExecutors jest synonimem dla wszystkich executorów klawiszowych

Składnia

[funkcja] AllButtonExecutors

AllButtonExecutors może być użyte jako synonim do wskazania executora 101 i dalszych, na wszystkich stronach

Przykład:

[Channel]> Off AllButtonExecutors

wyłącza wszystkie executy klawiszowe

Słowo: AllChaseExecutors

AllChaseExecutors jest synonimem dla wszystkich executorów z przypisanymi chaserami

Składnia

[funkcja] AllChaseExecutors

AllChaseExecutors można użyć jako synonim do wskazania wszystkich executorów z przypisanymi chaserami

Przykład:

[Channel]> Off AllChaseExecutors

wyłącza wszystkie executy z chaserami

Słowo: AllFaderExecutors

AllFaderExecutors jest synonimem dla wszystkich executorów suwakowych

Składnia

[funkcja] AllFaderExecutors

AllFaderExecutors może być użyty jako synonim do wskazania executorów od 1 do 90 na wszystkich stronach

Przykład:

[Channel]> Off AllFaderExecutors

wyłącza wszystkie executy suwakowe

Słowo: AllRows

AllRows jest funkcją kasującą w Matricks właściwość 'Single y'

Składnia

AllRows

AllRows jest funkcją używaną do ustawienia w **Matricks** właściwości **Single y** na pustą, co oznacza resekcję wszystkich rzędów urządzeń w wirtualnej matrycy tworzonej przez **MatricksInterleave**

Przykład:

[Channel]> AllRows

resekcja wszystkich rzędów urządzeń w matrycy przełożeń (interleave)

Słowo: AllSequExecutors

AllSequExecutors jest synonimem dla wszystkich executorów z przypisanymi sekwencjami

Składnia

[funkcja] AllSequExecutors

AllSequExecutors można użyć jako synonim do wskazania wszystkich executorów z przypisanymi sekwencjami

Przykład:

[Channel]> Off AllSequExecutors

wyłącza wszystkie executy z sekwencjami

Słowo: Appearance

Poleceniem Appearance można zmienić kolor ramki obiektu w puli, oraz kolor tła dla cue, celem lepszej czytelności.

Celem wywołania polecenia **Appearance**, wciskamy trzykrotnie klawisz **Assign**, lub wpisujemy **Appearance** do linii komend.

Aby zresetować przypisane kolory, powtarzamy komendę appearance i wybieramy w zapytaniu koloru **Reset** i zatwierdzamy przez **Please**.

Składnia

Appearance

Przykład 1 - Zmiana koloru ramki pojedynczego obiektu:

W puli presetów, obiektowi presetu 1 zmienimy ramkę na czerwoną.

1. Wciśnij **Assign Assign Assign (Appearance)** i wciśnij na presecie 1 w puli presetów.
➔ Otworzy się zapytanie **Select Color**.
2. Wybierz czerwony kolor i wciśnij **Please**.
➔ Obiekt presetu 1 ma w puli czerwoną ramkę.

Przykład 2 - Zmiana koloru ramki wielu obiektów:

W puli grup, obiektom grup od 1 do 5 zmienimy ramki na niebieskie.

1. Wciśnij **Assign Assign Assign (Appearance) Group 1 Thru 5 Please**.
➔ Otworzy się zapytanie **Select Color**.
2. Wybierz niebieski kolor i wciśnij **Please**.
➔ Obiekty grup od 1 do 5 mają niebieskie ramki.

Przykład 3 - Zmiana koloru tła dla cue:

W arkuszu **Sequence Executor** zmienimy kolor tła dla cue 1 w sekwencji wybranego executora.

1. Wciśnij **Assign Assign Assign (Appearance) Cue 1 Please**.
➔ Otworzy się zapytanie **Select Color**.
2. Wybierz kolor i wciśnij **Please**.
➔ Cue 1 w wybranym executorze ma nowy kolor tła.

Ustawienia co do kolumn objętych kolorowaniem, opisane są w "Opcje Display" na stronie 308

Przykład 4 - Kolor tła w cue jednakowy jak kolor ramki grupy

Zakładamy że cue 1 ma mieć taki sam kolor jak grupa 2.

1. Wciśnij **Assign Assign Assign (Appearance) Cue 1 At Group 2 Please**.
➔ Tło cue 1 powinno mieć jednakowy kolor jak ramka przycisku grupy 2.

Przykład 5 - Użycie tylko linii komend

Zakładamy że dajemy presetowi 1 z puli **All** czerwoną ramkę używając tylko linii komend.

1. W linii komend wpisujemy

[Channel]> Appearance Preset 0.1 /h=0 /s=100 /b=50

i zatwierdzamy **Please**
- albo -

[Channel]> Appearance Preset 0.1 /r=100 /g=0 /b=0

i zatwierdzamy **Please**.

Preset All 1 ma czerwoną ramkę.

Słowo: Assign

Assign jest funkcją używaną do definiowania zależności między obiektami, lub nadawania właściwościom określonych wartości

Składnia

Assign [Lista-objektów 1] (At) [Lista-objektów 2]
 Assign [Funkcja] (At) [Lista-objektów]
 Assign [Słowo-pomocnicze] [Lista-wartości] [Lista-objektów]
 Assign [Lista-objektów] /[właściwość1]=[wartość] /[właściwość2]=[wartość]
 Assign [Obiekt]

Jeśli nie został zadany typ obiektu do listy obiektów, to będzie użyty obiekt aktualnej lokalizacji. Jeśli aktualną lokalizacją jest główna (bez wskazanego celu), to użyty będzie domyślny typ obiektu z linii komend.

Rada: Assign jest jedyną funkcją po której może bezpośrednio występować inna funkcja

Przykład:

[Channel]> Assign Dmx 2.101 At Channel 5

Przypisuje kanał DMX 101 z linii 2 do urządzenia Channel 5

Sequences/Global>Assign 1 Thru 5 At Executor 6 Thru 10

Przypisuje sekwencje od 1 do 5 na executory od 6 do 10

[Channel]> Assign Toggle At Executor 101

Przypisuje klawisz 'Toggle' do executora 101

[Channel]> Assign Fade 3 Cue 5

Nadaje czas przenikania 3 sekund w cue 5

[Channel]> Assign User JohnDoe /password=qwerty

Ustawia hasło użytkownika JohnDoe na "qwerty"

[Channel]> Assign Executor 1

Otwiera menu Assign dla executora 1

Słowo: At

At może być użyte jako funkcja do nadawania wartości, lub jako słowo pomocnicze dla innych funkcji do wskazywania lokacji docelowych

Składnia

At [Lista-wartości]

At [Lista-wartości] [Lista-wartości]

At [Lista-obiektów]

[Lista-obiektów] At [Lista-wartości]

[Lista-obiektów] At [Typy-wartości] [Lista-wartości]

[Lista-obiektów] At [Lista-obiektów]

[Funkcja] [Lista-obiektów] At [Lista-obiektów] (jako słowo pomocnicze)

At jest wyjątkiem "które potwierdza regułę". **At** jest jedną z kilku słów funkcyjnych, które akceptują obiekty przed funkcją.

Jako słowo startowe, **At** jest funkcją która narzuca wartości w programerze do aktualnej selekcji.

Jeśli użyte są typy wartości **Fade** lub **Delay**, to lista wartości będzie używa jako indywidualne czasy fade/delay.

Następując po liście obiektów, **At** jest funkcją która nadaje wartości na listę obiektów. Jeśli lista obiektów nie obsługuje funkcji **At**, to lista obiektów jest rozstrzygana jako lista selekcji, która zostaje wybrana, a **At** nadaje wartości w programerze.

Następując po liście obiektów będącej po funkcji, **At** jest słowem pomocniczym dla funkcji początkowej.

Remember: Gdy **At** dotyczy zakresu/listy, to wartości/obiekty są zwykle rozprowadzone na obiekty docelowe, np. Fixture 1 Thru 3 At 0 Thru 100 ustawi 1 na 0, 2 na 50, oraz 3 na 100. Jest jednak jeden wyjątek do tej reguły: Jeśli stosowany zakres jest listą cue w sekwencji z trackingiem, to wszystkie urządzenia będą ustawione dla wszystkich cue. Umożliwia to, z funkcją At, do nadania stanu trackingu dla cue (At Cue Thru x)

Przykład:

[Channel]> At 75

Ustawia atrybut dimmera bieżącej selekcji na 75%.

[Channel]> At Cue 3

Ustawia aktualną selekcję na wartości z cue 3.

[Channel]> Fixture 2 At Fixture 3

Wybiera urządzenie 2 i ustawia na wartości urządzenia 3.

[Channel]> Executor 3 At 50

Ustawia suwak executora 3 na 50%.

[Channel]> Attribute "Pan" At 20

Ustawia atrybuty Pan bieżącej selekcji na 20.

[Channel]> PresetType 2 Thru 9 At Delay 2

Ustawia aktualnej selekcji indywidualne czasy 'delay' na 2 sekundy dla wszystkich atrybutów poza dimmerem.

[Channel]> Copy Group 4 At 10

Kopiuje grupę 4 do grupy 10.

Słowo: Attribute

Attribute jest typem obiektu używanym do wskazywania atrybutów urządzeń

Składnia

Attribute [TypPresetu].[Funkcja].[Atrybut]
 Attribute "Nazwa"
 Attribute [Funkcja].[Atrybut]
 Attribute [Atrybut]

Domyślną funkcją dla atrybutów jest **Call**. Wywołanie atrybutów wprowadza je na enkodery, oraz wybiera je w arkuszach urządzeń (niebieski nagłówek kolumny).

Numeracja ID atrybutów ma postać trzech uporządkowanych liczb (oddzielonych kropkami). Jeśli podane są tylko dwie liczby, lub jedna, to wywołuje się atrybuty określonego typu presetu, lub określonej cechy.

Przykład:

[Channel]> Off Attribute 3.2.3

Wyrzuca z programera atrybut Gobo2-Mode dla aktualnej selekcji.

[Channel]> Attribute "pan" At 120

Ustawia dla aktualnej selekcji atrybut 'pan' na 120 stopni

[Channel]> Attribute 3.1

Wywołuje pierwszy atrybut trzeciej cechy bieżącego typu presetu.

[Channel]> Attribute 3

Wywołuje trzeci atrybut aktualnej cechy.

Słowo: Backup

Backup to funkcja używana do otwierania/zamykania okna menu Backup

Składnia

Backup

Słowo: Black

Black jest funkcją używaną do tymczasowego zastąpienia poziomu master do zera na odtwarzanych obiektach

Składnia

Black [Lista-Executorów]
 Black On [Lista-Executorów]
 Black Off [Lista-Executorów]

Gdy funkcja Black jest użyta jako klawisz executora, to na wciśnięciu klawisza jest wykonywane Black On, a na zwolnieniu klawisze jest wykonywane Black Off.

Przykład:

[Channel]> Black On Executor 1

Zastępuje zerem poziom mastera na executorze 1

[Channel]> Black Off Executor 1

Przywraca pierwotną wartość mastera na executorze 1

oświetlenie
i technika
sceniczna

oświetlenie
i technika
sceniczna

oświetlenie
i technika
sceniczna

Słowo: Blackout

Blackout jest funkcją używaną do wymuszenia zera na wyjściu wszystkich parametrów dimmera w kanałach i urządzeniach. Urządzenia z opcją "Master OFF" w menu edycji urządzenia nie reagują na Blackout.

Składnia

Blackout
Blackout On
Blackout Off

Blackout jest funkcją przełączającą stan. Oznacza to że aktywowanie Blackout bez słów pomocniczych przełącza stan trybu Blackout na włączony lub wyłączony.

Przykład:

[Channel]> Blackout On

Włącza tryb Blackout

:Processed: **Blackout On**

Odpowiedź linii komend

Słowo: Blind

Blind jest funkcją ukrywającą stan programera z sygnału wyjściowego. Możliwe jest tym samym programowanie bez oddziaływania na bieżący stan wyjścia. Po wyłączeniu trybu blind, stan programera wraca na wyjście, razem ze zmianami wykonanymi w trybie Blind.

Składnia

Blind
Blind On
Blind Off

Blind jest funkcją przełączającą stan. Oznacza to że aktywowanie Blind bez słów pomocniczych przełącza stan trybu Blind na włączony lub wyłączony.

Przykład:

[Channel]> Blind On

Włącza tryb Blind (wyłącza kierowanie programera na sygnał wyjściowy)

Słowo: BlindEdit

BlindEdit jest funkcją przełączającą konsolę między programerem Live i Blind

Składnia

BlindEdit
BlindEdit On
BlindEdit Off

BlindEdit jest funkcją przełączającą stan. Oznacza to że wywołanie BlindEdit bez słowa pomocniczego przełącza między programerami Live i Blind.

Przykład:

[Channel]> BlindEdit On

Włącza BlindEdit, otwierając programer Blind

Słowo: Block

Block jest funkcją używaną do dodawania danych zapobiegających trackingowi. Wartości śledzone trackingiem (oznaczane fioletowo) są przekształcane w wartości zapisane (oznaczane na biało).

Składnia

Block [Lista-Obiektów] If [Lista-Selekcji] If [Lista-Atrybutów]

Jeśli lista obiektów nie zawiera odniesień do pamięci cue, to funkcja Block jest stosowana do bieżącej cue aktualnie wybranego executora.

Jeśli składnia nie zawiera listy selekcji, to użyte będą wszystkie urządzenia.

Jeśli składnia nie zawiera listy atrybutów, użyte będą wszystkie atrybuty.

Przykład:

[Channel]> Block

Blokuje wszystkie parametry w aktualnej cue

[Channel]> Block Cue 5 If Fixture 4 If Feature "Position"

Blokuje pan i tilt urządzenia 4 w cue 5

Słowo: ButtonPage

ButtonPage jest typem obiektu reprezentującym executory klawiszowe na stronie

Składnia

ButtonPage [ID]

ButtonPage [PulaStron].[ID]

Domyślną funkcją tego obiektu jest **Call**. Wywołanie ButtonPage przełączy fizyczne executory na danej stronie.

Jeśli zastosujesz funkcję nie obsługiwaną przez obiekt ButtonPage, funkcja będzie przekazana na obiekty executorów podlegające danemu obiektowi ButtonPage.

Ograniczenie: Słowo **ButtonPage** aktualnie obsługuje tylko swoją domyślną funkcję **Call**

Przykład:

[Channel]> ButtonPage 5

Przełącza fizyczne executory klawiszowe na stronę 5

Słowo: Call

Call jest funkcją używaną do użycia/aktywowania obiektu lub jego zawartości (wcisnij 2x 'On').

Składnia

Call [Lista-Obiektów]

Jeśli funkcja **Call** jest użyta na obiektach zawierających parametry (wartości urządzeń) to wartości te będą załadowane (dodane) do programera. Jeśli **Call** jest użyte na innych typach obiektów, to ich zawartość będzie zastosowane zgodnie z ich kontekstem.

Przykład:

[Channel]> CallPreset 3.1

wczytuje zawartość presetu 3.1 do programera, bez wybierania urządzeń. Przy presecie uniwersalnym zostaną użyte wszystkie urządzenia obsługujące jego atrybuty.

[Channel]> Call Sequence 1

Stan ostatniej cue z sekwencji 1 zostaje załadowany do programera, bez wybierania urządzeń.

Słowo: Channel

Channel jest typem obiektu używanym do wskazania urządzeń posiadających numerację Channel ID

Składnia

Channel [ID]

Channel [ID].[Sub-ID]

Domyślną funkcją obiektów Channel jest **SelfFix**. Oznacza to że wprowadzanie urządzeń Channel bez określania funkcji dokonuje selekcji tych urządzeń w programerze.

Przykład:

[Channel]> Channel 34

Wybiera urządzenie Channel 34

[Channel]> Channel 11,5

Wybiera piątą część urządzenia Channel 11

[Channel]> Channel 11

Wybiera wszystkie części urządzenia Channel 11

Słowo: ChangeDest(CD)

CD jest funkcją zmieniającą docelową lokalizację w linii komend

Składnia

CD [Numer-Elementu]
 CD "Nazwa elementu"
 CD [Typ-Obiektu] [ID-Obiektu]
 CD ..
 CD /

Zmiana docelowej lokalizacji jest wykonywana nawigowaniem w bazie danych w hierarchii o strukturze drzewiastej. Aby wyświetlić elementy w danej lokalizacji, użyj funkcji **List**.

Przykład:

[Channel]> CD 3

Wejście w trzeci element aktualnej lokalizacji docelowej:

Settings>

[Channel]> CD "Edit Setup"

Wchodzi w element "Edit Setup" znajdujący się w aktualnej lokalizacji:

Edit Setup>

[Channel]> CD Group

Wchodzi w gotową lokalizację "Groups":

Groups/Global>

Edit Setup/Universes>CD ..

Wyjście o jeden poziom wyżej w strukturze drzewiastej:

Edit Setup>

Edit Setup/Universes>CD /

Wychodzi z wszystkich poziomów do lokalizacji głównej (brak wskazania celu):

[Channel]>

Słowo: ChannelFader

ChannelFader jest typem obiektu reprezentującym suwak na stronach kanałów

Składnia

ChannelFader [ID]
 ChannelFader [Strona].[ID]

Domyślną funkcją dla ChannelFader jest **Call**. Wywołanie ChannelFader przełączy suwaki executorów w tryb kanałów.

Przykład:

[Channel]> Assign Fixture 301 At ChannelFader 5

Przypisuje dimmer urządzenia Fixture 301 na suwak 5 na aktualnej stronie kanałów

[Channel]> Assign Channel 201 Thru 215 At ChannelFader 2.1

Przypisuje urządzenia Channel od 201 do 215 suwaków od 1 do 15 na 2 stronie kanałów

[Channel]> Assign Fixture 3.2.1 At ChannelFader 2.11

Przypisuje pierwszy atrybut drugiej części urządzenia Fixture 3, do suwaka 11 na 2 stronie kanałów.

Słowo: ChannelLink

ChannelLink jest funkcją używaną do przełączania suwaków kanałów w tryb dynamiczny

Składnia

ChannelLink
 ChannelLink On
 ChannelLink Off
 ChannelLink [Lista-Atrybutów]

Jeśli nie zostaje zadany atrybut, to trybem funkcji ChannelLink będzie Dimmer (suwaki będą sterować atrybutami dimmerów aktualnie wybranych urządzeń)

Przykład:

[Channel]> ChannelLink

Włącza/wyłącza tryb ChannelLink

[Channel]> ChannelLink PresetType "Position"

Włącza tryb ChannelLink dla pan i tilt

[Channel]> ChannelLink Attribute "Iris" + "Focus"

Włącza tryb ChannelLink dla irysa i ostrości

Słowo: ChannelPage

ChannelFader jest typem obiektu reprezentującym stronę suwaków kanałów

Składnia

ChannelPage [ID]

Domyślną funkcją dla ChannelPage jest **Call**. Wywołanie ChannelPage przełączy suwaki executorów w tryb kanałów.

Przykład:

[Channel]> ChannelPage 5

Przełącza fizyczne suwaki na 5 stronę kanałów

[Channel]> ChannelPage +

Przełącza fizyczne suwaki na następną stronę kanałów

[Channel]> Delete ChannelPage 2

Kasuje drugą stronę kanałów

Słowo: CircularCopy

CircularCopy jest funkcją używaną do przesuwania wartości atrybutów wewnątrz aktualnej selekcji

Składnia

CircularCopy [przesunięcie]

CircularCopy przesunie aktualne wartości atrybutów aktualnie wybranych urządzeń, zgodnie z kolejnością selekcji

Funkcja ta przestrzega filtracji z **Attribute/At-filter**

Przykład:

[Channel]> CircularCopy 1

Urządzenie 1 kopiuje swoje wartości do urządzenia 2, urządzenie 2 do urządzenia 3, itd, z powrotem do urządzenia 1

oświetlenie
i technika
sceniczna

oświetlenie
i technika
sceniczna

oświetlenie
i technika
sceniczna

[Channel]> CircularCopy -2

Urządzenie 4 kopiuje swoje wartości do urządzenia 2, urządzenie 3 do urządzenia 1, itd, z powrotem do urządzenia 4

Słowo: Clear

Clear jest funkcją używaną do czyszczenia selekcji, aktywacji lub programera.

Składnia

Clear

Clear jest funkcją używaną do czyszczenia selekcji, aktywacji lub programera.

Zależnie od stanu programera, funkcje będą wykonywane sekwencyjnie:

1. Clear Selection (odznaczenie wszystkich urządzeń)
2. Clear Active (deaktywacja wartości)
3. Clear All (czyszczenie programera)

Przykład:

[Channel]> Clear

Czyszczenie selekcji, aktywowania lub programera, zależnie od stanu/zawartości programera

Słowo: ClearActive

ClearActive jest funkcją służącą do dezaktywacji wszystkich wartości w programerze

Składnia

ClearActive

Funkcja ClearActive zdezaktywuje wszelkie aktywne wartości w programerze

Słowo: ClearAll

ClearAll jest funkcją używaną do całkowitego wyczyszczenia zawartości programera

Składnia

ClearAll

Funkcja ClearAll wyczyści selekcję oraz wyrzuci wszystkie wartości z programera.

Słowo: ClearSelection

ClearSelection jest funkcją służącą do odznaczenia wszelkich wybranych urządzeń

Składnia

ClearSelection

Funkcja ClearSelection wyczyści selekcję (odznaczy wszystkie urządzenia).

Słowo: Clone

Clone jest funkcją używaną do globalnego kopiowania danych między urządzeniami w ramach całego spektaklu

Składnia

Clone [Źródłowa lista-selekcji] At [Docelowa lista-selekcji]

Clone [Źródłowa lista-selekcji] At [Docelowa lista-selekcji] If [Zakres listy-selekcji]

Kopiowanie/klonowanie danych z urządzeń źródłowych do urządzeń docelowych w całym spektaklu, jednakże użycie słowa pomocniczego 'If' umożliwi ograniczenie klonowania jedynie do części twojego spektaklu.

Domyślnie klonowanie jest wykonywane z niskim priorytetem, co oznacza że jeśli docelowe urządzenie już posiada dane, to dane z urządzenia źródłowego będą dodawane tylko w tych miejscach, gdzie dane nie występują.

Z opcją /merge (lub /m), nowe dane ze źródła są dodawane na wierzch już istniejących danych.

Z opcją /overwrite (lub /o), pierwotne dane docelowych urządzeń są usuwane i zastępowane nowymi danymi

Klonowanie przestrzega limitów Światów, i nie zmienia danych spoza aktualnego Świata, jednakże można użyć urządzeń spoza aktualnego Świata jako źródła klonowania.

W przypadku klonowania w ograniczonym zakresie, konsola automatycznie sklonuje zależności obiektów (np. presety i efekty użyte w klonowanych sekwencjach). Zależności te będą sklonowane z domyślnym niskim priorytetem, aby chronić istniejące dane.

Przykład:

[Channel]> Clone Fixture 1 At Fixture 2 /overwrite

Urządzenie 2 będzie się zachowywać identycznie jak zachowywało się urządzenie 1

[Channel]> Clone Fixture 1 At Fixture 2 /merge

Urządzenie 2 będzie robiło to co robiło urządzenie 1, ale możliwe że również to co robiło wcześniej

[Channel]> Clone Fixture 1 At Fixture 2

Urządzenie 2 będzie robiło to co robiło urządzenie 1, za wyjątkiem wcześniej zaprogramowanych zachowań

[Channel]> Clone Fixture 1 + 2 At Group 10 If Sequence 1 Thru 10

Kopiowanie/klonowanie danych z urządzeń 1 i 2 do urządzeń w grupie 10, ale tylko dla sekwencji od 1 do 10

Słowo: **CmdDelay**

CmdDelay jest słowem pomocniczym do wskazania czasów opóźnień dla funkcji Cmd-link

Składnia

CmdDelay [Lista-wartości]

Jako słowo pomocnicze do funkcji programowania (np. Store), to słowo dodaje czas cmddelay do danego obiektu.

Przykład:

[Channel]> Store Cue 3 CmdDelay 4

Tworzy cue 3 i ustawia jej czas cmddelay na 4 sekundy

Słowo: **CmdHelp**

CmdHelp jest funkcją wyświetlającą wszystkie słowa kluczowe oknie Commandline Feedback

Składnia

CmdHelp [filtr]

Funkcja ta wyświetla wszystkie słowa kluczowe, podając ich najkrótsze wersje na zielono.

Przykład:

[Channel]> CmdHelp

Wyświetla wszystkie słowa kluczowe

[Channel]> CmdHelp f*

Wyświetla wszystkie słowa kluczowe zaczynające się na literę 'f'

Słowo: **Copy**

Copy jest funkcją używaną do tworzenia kopii obiektu

Składnia

Copy [Obiekt] At [ID docelowe]

Copy [Lista obiektów] At [początek celu]

Copy [Obiekt] At [lista docelowa]

Copy [Lista obiektów]

Jeśli nie podano typu obiektu, a linia komend nie ma wskazanego celu (lokalizacja główna), to domyślnym typem obiektu tej funkcji, która będzie użyta, jest **Cue**.

Jeśli nie podano celu, to obiekt będzie eksportowany do clipboard.xml do późniejszego użycia słowem kluczowym **Paste**.

Przykład:

[Channel]> Copy Group 1 At 5

Kopiuje grupę 1 do grupy 5.

[Channel]> Copy Group 1 Thru 3 At 11

Kopiuje grupę 1 do grupy 11, grupę 2 do grupy 12, oraz grupę 3 do grupy 13

[Channel]> Copy Group 2 At 6 Thru 8

Kopiuje grupę 2 do grup 6, 7 i 8.

[Channel]> Copy 2 At 6

Kopiuje cue 2 do cue 6

Macros/Global >Copy 2 At 6

Kopiuje makro 2 do makra 6

[Channel]> Copy Cue 5

Eksportuje cue 5 do tymczasowego pliku xml o nazwie clipboard.xml

Słowo: CrashLogCopy

CrashLogCopy to funkcja używana do kopiowania plików rejestru awarii z wewnętrznego napędu do pamięci USB

Składnia

CrashLogCopy

Przykład:

[Channel]> CrashLogCopy

Jeśli na wewnętrznym napędzie występują pliki rejestru awarii, zostaną one skopiowane do pierwszej pamięci USB

Słowo: CrashLogDelete

CrashLogDelete to funkcja używana do usunięcia plików rejestru awarii z wewnętrznego napędu

Składnia

CrashLogDelete

Przykład:

[Channel]> CrashLogDelete

Jeśli na wewnętrznym napędzie występują pliki rejestru awarii, zostaną one usunięte

Słowo: CrashLogList

CrashLogList jest funkcją wyświetlającą w oknie Commandline Feedback listę istniejących plików rejestrów awarii

Składnia

CrashLogList

Przykład:

[Channel]> CrashLogList

Jeśli dostępne są pliki rejestrów awarii, wyświetlane są one w oknie Commandline Feedback

Słowo: Crossfade

Crossfade jest funkcją przypisywaną executorom

Składnia

Assign Crossfade (At) [Lista executorów]

Crossfade jest funkcją która stopniowo (przenikaniem) aktywuje następny krok w executorze, proporcjonalnie do pozycji suwaka

Przykład:

[Channel]> Assign Crossfade At Executor 1 Thru 5

Nadaje funkcjonalność Crossfade suwakom executorów od 1 do 5

Słowo: CrossfadeA

CrossfadeA jest funkcją przypisywaną executorom

Składnia

Assign CrossfadeA (At) [Lista executorów]

CrossfadeA jest funkcją która stopniowo wygasza atrybuty dimmerów bieżącego kroku executora, proporcjonalnie do pozycji suwaka.

W zależności od opcji AB/Split executora, funkcja ta będzie działała na atrybuty dimmerów jako crossfader do zmniejszania wartości, albo jako master dla bieżącej cue.

Przykład:

[Channel]> Assign CrossfadeA At Executor 1

Nadaje funkcjonalność CrossfadeA suwakowi 1

Słowo: CrossfadeB

CrossfadeB jest funkcją przypisywaną executorom

Składnia

Assign CrossfadeB (At) [Lista executorów]

CrossfadeB jest funkcją która stopniowo podnosi atrybuty dimmerów następnego kroku executora, proporcjonalnie do pozycji suwaka.

W zależności od opcji AB/Split executora, funkcja ta będzie działała na atrybuty dimmerów jako crossfader do zwiększania wartości, albo jako master następnej cue.

Niezależnie od wybranej opcji, CrossfadeB będzie stopniowo przenikać atrybuty inne jak dimmery z następnego kroku executora, proporcjonalnie do pozycji suwaka.

Przykład:

[Channel]> Assign CrossfadeB At Executor 1

Nadaje funkcjonalność CrossfadeB suwakowi 1

Słowo: Cue

Cue jest typem obiektu przechowującym wygląd/obrazek sceny

Składnia

Cue [ID.ID]

Note: Cue jest jedynym typem obiektu, który akceptuje numerację ID w formie ułamków dziesiętnych. Dozwolone zakresy ID dla cue to 0.001 do 9999.999 W innych typach obiektów, kropka oznacza ID obiektu nadrzędnego lub zależnego

Domyślną funkcją obiektu Cue jest **SelfFix**. Oznacza to że wywoływanie cue bez określania funkcji, wybierze urządzenia użyte w danej cue.

Cue są zorganizowane w sekwencje, oraz podzielone na części. Jeśli podane jest tylko ID dla cue, używamy funkcji dla wszystkich części danej cue będącej w sekwencji aktualnie wybranego executora.

Aby wskazywać cue z niewybranej sekwencji/executora, do składni dodajemy obiekt nadrzędny, przykładowo **Cue 3.001 Executor 1** lub **Sequence 5 Cue 3.999**

Rada: Zestawy obiektów są przemienne: **Sequence 1 Cue 2** to to samo co **Cue 2 Sequence 1**

Przykład:

[Channel]> Cue 3

Wybiera urządzenia z cue 3 z sekwencji przypisanej do aktualnie wybranego executora

Słowo: **Cut**

Cut jest funkcją używaną do usuwania i eksportowania obiektów

Składnia

Cut [Lista obiektów]

Jeśli nie podano typu obiektu, a linia komend nie ma wskazanego celu (lokalizacja główna), to domyślnym typem obiektu tej funkcji, która będzie użyta, jest Cue.

Wskazany obiekt zostanie wyeksportowany do pliku clipboard.xml, następnie skasowany. Zawartość pliku clipboard może być potem użyta ze słowem kluczowym Paste.

Ograniczenie: Cut i Paste nie są właściwymi sposobami do przenoszenia elementów będących odniesieniami (np. presety i efekty), gdyż wszelkie odniesienia do nich zostaną skasowane w momencie kasowania podczas czynności wycinania.

Przykład:

[Channel]> Cut Group 5

Eksportuje grupę 5 do tymczasowego pliku clipboard.xml, a następnie kasuje grupę 5

Słowo: **Default**

Default jest funkcją do ustawiania domyślnych wartości dla atrybutów

Składnia

Default

Default [lista atrybutów]

Funkcja Default nada domyślne wartości zadany atrybutom aktualnej selekcji. Jeśli nie zostanie podana lista atrybutów, to wszystkie atrybuty aktualnej selekcji zostaną ustawione na wartości domyślne.

Przykład:

[Channel]> Default PresetType "Position"

Ustawia domyślne wartości w pan i tilt aktualnej selekcji

Słowo: **Delay**

Delay jest słowem pomocniczym do wskazania czasów opóźnień

Składnia

Delay [Lista wartości]

Jako słowo pomocnicze do funkcji programowania (np. Store), to słowo dodaje czas do danego obiektu. Użyte jako słowo startowe, **Delay** nada w programerze indywidualne czasy dla bieżącej selekcji i atrybutów.

Przykład:

[Channel]> Store Cue 3 Delay 4

Tworzy cue 3 i ustawia jej czas opóźnienia na 4 sekundy

[Channel]> Delay 4

Ustawia indywidualny czas opóźnienia dla aktualnej selekcji/atrybutów

Słowo: **Delete**

Delete jest funkcją używaną do usuwania danych ze spektaklu

Składnia

Delete [Lista-obiektów]

Delete [Lista-obiektów] [Filtr listy selekcji]

Delete jest funkcją używaną do usuwania danych ze spektaklu. Jeśli sam obiekt nie może być usunięty, to usunięte zostają jakiegokolwiek przypisania do niego.

Jeśli nie podano typu obiektu, to domyślnym typem obiektu tej funkcji, która będzie użyta, jest Cue.

Jeśli podano filtr listy selekcji, to tylko wyznaczone urządzenia zostaną skasowane z listy obiektów.

Przykład:

[Channel]> Delete 7

Kasuje cue 7

[Channel]> Delete Group 3

Kasuje grupę 3

Worlds> Delete 6

Kasuje świat 6

[Channel]> Delete Fixture 4

Usuwa adresowanie urządzenia 4 (usuwa przypisany obiekt DMX)

[Channel]> Delete Sequence 2 Fixture 4

Usuwa z sekwencji 2 urządzenie 4, oraz wszystkie cue zawierające tylko urządzenie 4.

Słowo: DeleteShow

DeleteShow jest funkcją używaną do usuwania plików spektaklów z twardego dysku

Składnia

DeleteShow [nazwa pliku]

DeleteShow [nazwa pliku] /noconfirm

Funkcja skasuje pliki spektakli z aktualnie wybranego napędu. Dozwolone są wieloznaczniki (*) w nazwie pliku celem skasowania wielu plików. Dopóki nie dołączymy opcji /noconfirm, kasowanie każdego z plików musi być zatwierdzone. Celem uniknięcia tych zatwierdzeń, dodaj /noconfirm na końcu komendy.

Słowo: DisconnectStation

DisconnectStation to funkcja używana do wyrzucenia stacji z sesji

Składnia

DisconnectStation [Lista stacji]

DisconnectStation odłączy stacje z twojej sesji.

Przykład:

[Channel]> DisconnectStation 192.168.0.10

Odłącza stację z adresem IP 192.168.0.10

[Channel]> DisconnectStation 10

Odłącza stację, która ma ID hosta 10

[Channel]> DisconnectStation Thru

Odłącza wszystkie stacje na twojej podsiaci

Słowo: Dmx

Dmx jest typem obiektu reprezentującym wyjściowy DMX w konsoli

Składnia

Dmx [Adres]

Dmx [Przestrzeń].[Adres]

Tester DMX

Wprowadzenie adresu DMX otworzy panel enkoderów dla DMX, który można użyć do testowania. Można również bezpośrednio ustawić poziom testowy, przez połączenie adresu DMX ze słowem At.

Tester DMX ma priorytet nad normalnym wyjściem z konsoli (zaparkowane, executory, programer), oraz priorytet HTP z wejściem DMX.

Adresowanie

Assign [Lista urządzeń] (At) [startowy DMX]

Przypisanie urządzenia do startowego adresu DMX usunie wszelkie dotychczasowe adresowanie urządzenia, oraz nada nowy adres DMX.

Assign [Lista DMX] (At) [Urządzenie]

Dodanie listy adresów DMX do urządzenia doda je do istniejącego adresowania (multipatch). Nie dodaje to dodatkowych urządzeń w wizualizerze grandMA 3D.

Delete [Lista DMX]

Skasowanie adresu DMX usunie go z istniejących adresowań.

Delete [Fixture-list]

Skasowanie urządzenia usunie wszystkie przypisane adresy DMX

Adresowanie urządzeń z wieloma przerwami

Assign [Adres DMX] (At) [Urządzenie] /break=n

Przypisywanie adresów DMX do konkretnej przerwy/odcinka

Przykład:

[Channel]> Dmx 2.101

Wybiera adres 101 na drugiej linii (przestrzeni) w testerze DMX

[Channel]> Assign Dmx 2.101 At Channel 5

Przypisuje kanał DMX 101 z linii 2 do urządzenia Channel 5

[Channel]> Dmx 513 At 100

Ustawia w testerze DMX pierwszy adres na drugiej linii na 100%

[Channel]> Off Dmx Thru

Wyrzucenie wszystkich wartości z testera DMX

[Channel]> Assign Dmx 1.101 At Fixture 2 /break=1

Przypisuje adres DMX 101 do pierwszego odcinka urządzenia 2 (np. dimmera w VL5)

Słowo: **DmxUniverse**

DmxUniverse jest typem obiektu reprezentującym przestrzeń DMX w konsoli

Składnia

DmxUniverse [Przestrzeń]

Słowo DmxUniverse może być użyte do wskazania przestrzeni DMX, lub wszystkich kanałów w przestrzeni DMX

Przykład:

[Channel]> Unpark DmxUniverse 1 Thru 4

Odparkowuje wszystkie kanały DMX w przestrzeniach od 1 do 4

[Channel]> Delete DmxUniverse 2

Usuwa zaadresowanie dla wszystkich kanałów DMX z przestrzeni 2

[Channel]> Edit DmxUniverse 3

Otwiera edytor przestrzeni DMX do zmiany jej właściwości

Słowo: **DoubleRate**

DoubleRate to funkcja do podwojenia aktualnego tempa (rate).

Składnia

DoubleRate [Lista obiektów]

Przykład:

[Channel]> DoubleRate Executor 5

Podwaja tempo executora 5

Słowo: **DoubleSpeed**

DoubleSpeed to funkcja do podwojenia aktualnej szybkości (speed).

Składnia

DoubleSpeed [Lista obiektów]

Przykład:

[Channel]> DoubleSpeed Executor 5

Podwaja szybkość executora 5

Słowo: Edit

Edit jest funkcją do otwierania obiektu celem edycji

Składnia

Edit [Typ obiektu] [ID obiektu]

Jeśli nie podano typu obiektu, to domyślnym typem obiektu dla tej funkcji jest Cue.

Słowo: Effect

Effect jest typem obiektu który generuje wartości atrybutów z modulowanego przebiegu falowego

Składnia

Effect [ID]

Effect [Pula efektów].[ID]

Effect [Pula efektów].[ID].[Linia efektów]

Słowo: EffectAttack

EffectAttack jest słowem pomocniczym do wskazania parametru EffectAttack w przebiegu PWM

Składnia

EffectAttack

EffectAttack [Lista wartości]

Przykład:

[Channel]> EffectAttack

przełącza enkodery na regulowanie warstwy EffectAttack

[Channel]> Off EffectAttack

Wyrzuca wartości EffectAttack z programera dla aktualnej selekcji/funkcji

[Channel]> EffectAttack 50

Ustawia w aktualnej selekcji/funkcjach wartość EffectAttack na 50% szerokości PWM

[Channel]> Attribute "pan" At EffectAttack 50

Ustawia dla 'pan' w aktualnej selekcji/funkcjach wartość EffectAttack na 50% szerokości PWM

Słowo: EffectBPM

EffectBPM jest słowem pomocniczym do wskazywania indywidualnych szybkości efektu, używając miary BMP (taktów na minutę).

Składnia

EffectBPM

EffectBPM [Lista-wartości]

Przykład:

[Channel]> EffectBPM

przełącza enkodery na regulowanie warstwy EffectSpeed

[Channel]> Off EffectBPM

Wyrzuca z programera wartości EffectSpeed dla aktualnej selekcji/funkcji

[Channel]> EffectBPM 120

Ustawia dla aktualnej selekcji/funkcji parametr EffectSpeed na 120 taktów na minutę

[Channel]> Attribute "pan" At EffectBPM 90

Ustawia w 'pan' dla aktualnej selekcji/funkcji parametr EffectSpeed na 90 taktów na minutę

oświetlenie
i technika
sceniczna

oświetlenie
i technika
sceniczna

oświetlenie
i technika
sceniczna

Słowo: EffectDecay

EffectDecay jest słowem pomocniczym do wskazania parametru EffectDecay w przebiegu PWM

Składnia

EffectDecay
EffectDecay [Lista-wartości]

Przykład:

[Channel]> EffectDecay

przełącza enkodery na regulowanie warstwy EffectDecay

[Channel]> Off EffectDecay

Wyrzuca z programera wartości EffectDecay dla aktualnej selekcji/funkcji

[Channel]> EffectDecay 50

Ustawia w aktualnej selekcji/funkcjach wartość EffectDecay na 50% szerokości PWM

[Channel]> Attribute "pan" At EffectDecay 50

Ustawia dla 'pan' w aktualnej selekcji/funkcjach wartość EffectDecay na 50% szerokości PWM

Słowo: EffectDelay

EffectDelay jest słowem pomocniczym do wskazania indywidualnych czasów EffectDelay

Składnia

EffectDelay
EffectDelay [Lista-wartości]

Przykład:

[Channel]> EffectDelay

przełącza enkodery na regulowanie warstwy EffectDelay

[Channel]> Off EffectDelay

Wyrzuca z programera wartości EffectDelay dla aktualnej selekcji/funkcji

[Channel]> EffectDelay 4

Ustawia w aktualnej selekcji/funkcjach czas EffectDelay na 4 sekundy

[Channel]> Attribute "pan" At EffectDelay 2

Ustawia w 'pan' dla aktualnej selekcji czas EffectDelay na 2 sekundy

Słowo: EffectFade

EffectFade jest słowem pomocniczym do wskazania indywidualnych czasów EffectFade (przenikania efektu)

Składnia

EffectFade
EffectFade [Lista-wartości]

Przykład:

[Channel]> EffectFade

przełącza enkodery na regulowanie warstwy EffectFade

[Channel]> Off EffectFade

Wyrzuca z programera wartości EffectFadey dla aktualnej selekcji/funkcji

[Channel]> EffectFade 4

Ustawia w aktualnej selekcji/funkcjach czas EffectFade na 4 sekundy

[Channel]> Attribute "pan" At EffectFade 2

Ustawia w 'pan' dla aktualnej selekcji czas EffectFade na 2 sekundy

Słowo: EffectForm

EffectForm jest słowem pomocniczym do wskazania poszczególnych kształtów
EffectForm

Składnia

EffectForm
EffectForm [Lista-wartości]

Przykład:

[Channel]> EffectForm

przełącza enkodery na regulowanie warstwy EffectForm

[Channel]> Off EffectForm

Wyrzuca z programera wartości EffectForm dla aktualnej selekcji/funkcji

[Channel]> EffectForm 6

Ustawia dla aktualnej selekcji/funkcji przebieg EffectForm na szósty

[Channel]> Attribute "pan" At EffectForm 6

Ustawia dla 'pan' w aktualnej selekcji/funkcji przebieg EffectForm na szósty

Słowo: EffectHigh

EffectHigh jest słowem pomocniczym do wskazania poszczególnych poziomów
EffectHigh

Składnia

EffectHigh
EffectHigh [Lista-wartości]

Przykład:

[Channel]> EffectHigh

przełącza enkodery na regulowanie warstwy EffectHigh

[Channel]> Off EffectHigh

Wyrzuca dla aktualnej selekcji/funkcji wszystkie wartości EffectHigh z programera.

[Channel]> EffectHigh 80

Ustawia w aktualnej selekcji/funkcjach poziom EffectHigh na 80

[Channel]> Attribute "pan" At EffectHigh 20

Ustawia w 'pan' dla aktualnej selekcji poziom EffectHigh na 20

Słowo: EffectHZ

EffectHZ jest słowem pomocniczym do wskazywania indywidualnych szybkości efektu,
podając ją w Hercach.

Składnia

EffectHZ
EffectHZ [Lista-wartości]

Przykład:

[Channel]> EffectHZ

przełącza enkodery na regulowanie warstwy EffectSpeed

[Channel]> Off EffectHZ

Wyrzuca z programera wartości EffectSpeed dla aktualnej selekcji/funkcji

[Channel]> EffectHZ 4

Ustawia w aktualnej selekcji/funkcjach szybkość EffectSpeed na 4 Hercy

[Channel]> Attribute "pan" At EffectHZ 2

Ustawia w 'pan' dla aktualnej selekcji szybkość EffectSpeed na 2 Hercy

oświetlenie
i technika
sceniczna

oświetlenie
i technika
sceniczna

oświetlenie
i technika
sceniczna

Słowo: EffectID

EffectID jest słowem pomocniczym do wskazania warstwy EffectID

Składnia

EffectID

Wartość EffectID nie może być zmieniana tak jak innych warstw efektu. Wartość ta jest nadawana wskazaniem efektu z puli.

Przykład:

[Channel]> EffectID

przełącza enkodery na wyświetlanie warstwy EffectID

[Channel]> Off EffectID

wyrzuca dla aktualnej selekcji/funkcji wszelkie wartości EffectID (odniesienie do efektu z puli) z programera

Słowo: EffectLow

EffectLow jest słowem pomocniczym do wskazania poszczególnych poziomów EffectLow

Składnia

EffectLow

EffectLow [Lista-wartości]

Przykład:

[Channel]> EffectLow

przełącza enkodery na regulowanie warstwy EffectLow

[Channel]> Off EffectLow

Wyrzuca dla aktualnej selekcji/funkcji wszystkie wartości EffectLow z programera.

[Channel]> EffectLow 20

Ustawia w aktualnej selekcji/funkcjach poziom EffectLow na 20

[Channel]> Attribute "pan" At EffectLow -20

Ustawia w 'pan' dla aktualnej selekcji poziom EffectLow na -20

Słowo: EffectPhase

EffectPhase jest słowem pomocniczym do wskazania poszczególnych wartości EffectPhase (fazy efektu)

Składnia

EffectPhase

EffectPhase [Lista-wartości]

Przykład:

[Channel]> EffectPhase

przełącza enkodery na regulowanie warstwy EffectPhase

[Channel]> Off EffectPhase

Wyrzuca dla aktualnej selekcji/funkcji wszystkie wartości EffectPhase z programera.

[Channel]> EffectPhase 180

Ustawia w aktualnej selekcji/funkcjach EffectPhase na 180 stopni

[Channel]> Attribute "pan" At EffectPhase 180

Ustawia w 'pan' dla aktualnej selekcji fazę EffectPhase na 180 stopni

Słowo: EffectSec

EffectSec jest słowem pomocniczym do wskazywania indywidualnych szybkości efektu, podając ją jako okres w sekundach.

Składnia

EffectSec
EffectSec [Lista-wartości]

Przykład:

[Channel]> EffectSec

przełącza enkodery na regulowanie warstwy EffectSpeed

[Channel]> Off EffectSec

Wyrzuca z programera wartości EffectSpeed dla aktualnej selekcji/funkcji

[Channel]> EffectSec 2

Ustawia dla aktualnej selekcji/funkcji szybkość EffectSpeed na okres 2 sekund

[Channel]> Attribute "pan" At EffectSec 4

Ustawia w 'pan' dla aktualnej selekcji/funkcji szybkość EffectSpeed na okres 4 sekund

Słowo: EffectWidth

EffectWidth jest słowem pomocniczym do wskazania poszczególnych szerokości EffectWidth

Składnia

EffectWidth
EffectWidth [Lista-wartości]

Przykład:

[Channel]> EffectWidth

przełącza enkodery na regulowanie warstwy EffectWidth

[Channel]> Off EffectWidth

Wyrzuca dla aktualnej selekcji/funkcji wszystkie szerokości EffectWidth z programera.

[Channel]> EffectWidth 50

Ustawia w aktualnej selekcji/funkcjach szerokość EffectWidth na 50% szerokości cyklu

[Channel]> Attribute "pan" At EffectWidth 50

Ustawia dla 'pan' w aktualnej selekcji/funkcjach szerokość EffectWidth na 50% cyklu

Słowo: EndIf

EndIf jest słowem pomocniczym do oznaczenia końca opisu warunku If

Składnia

[Polecenie linii komend] If [warunek/filtr] EndIf [ciąg dalszy polecenia]

Słowo EndIf umożliwia umieszczenie warunków 'If' wewnątrz składni. Przy przetwarzaniu, warunek 'If' jest przenoszony na koniec składni, i będzie używany jako filtr/warunek. Umożliwia to używanie składni 'If' razem z obiektami z puli.

Przykład:

[Channel]> Store If Group 5 EndIf Preset 1.1

:Processed: Store Preset 1.1 If Group 5

tworzy preset 1.1, ale tylko dla grupy 5

Słowo: EndSession

EndSession jest funkcją zamykającą sesję dla wszystkich uczestników sesji. Słowo odłącza wszystkie urządzenia podłączone do sesji. Nie jest możliwe ponowne podłączenie się do zamkniętej już sesji.

Przykład 1: Zamknięcie sesji z potwierdzeniem

Załóżmy, że zamykasz sesję dla wszystkich uczestników sesji, z użyciem potwierdzenia.

1. Wpisz w linii komend:

```
[Channel]> EndSession
```

2. Wciśnij **Please**
➔ Konsoleta zapyta, czy naprawdę chcesz wyrzucić wszystkie stacje z sesji.
3. Wciśnij **Ok**.
➔ Sesja została zakończona dla wszystkich uczestników sesji.

Przykład 2: Zamknięcie sesji od razu

Załóżmy, że chcesz zamknąć sesję od razu, bez potwierdzenia.

1. Wpisz w linii komend:

```
[Channel]> EndSession /noconfirm
```

2. Wciśnij **Please**
➔ Sesja zostaje zakończona od razu, dla wszystkich uczestników sesji.

Rada: Szybsza do wpisania forma to: `EndSession /nc`

Słowo: ExecButton1

ExecButton1 to typ obiektu reprezentujący pierwszy klawisz w executorze

Składnia

```
ExecButton1 [Executor]  
ExecButton1 [Strona].[Executor]  
ExecButton1 [Pula-stron].[Strona].[Executor]
```

Jeśli zastosujesz funkcję, lub wskażesz właściwość nie obsługiwaną przez obiekt ExecButton1, to komenda będzie przekazana do nadrzędnego obiektu executora.

Rada: Dla executorów suwakowych, klawisze są numerowane od dołu do góry; 1 jest tuż pod suwakiem, 2 tuż nad suwakiem, 3 jest na samej górze.

Przykład:

```
[Channel]> Assign Toggle At ExecButton1 5
```

Przypisuje 'Toggle' do pierwszego klawisza executora 5

```
[Channel]> Delete ExecButton1 5
```

Kasuje executor 5

Słowo: ExecButton2

ExecButton2 to typ obiektu reprezentujący drugi klawisz w executorze

Składnia

```
ExecButton2 [Executor]  
ExecButton2 [Strona].[Executor]  
ExecButton2 [Pula-stron].[Strona].[Executor]
```

Jeśli zastosujesz funkcję, lub wskażesz właściwość nie obsługiwaną przez obiekt ExecButton2, to komenda będzie przekazana do nadrzędnego obiektu executora.

Rada: Dla executorów suwakowych, klawisze są numerowane od dołu do góry; 1 jest tuż pod suwakiem, 2 tuż nad suwakiem, 3 jest na samej górze.

Przykład:

[Channel]> Assign Toggle At ExecButton2 5

Przypisuje 'Toggle' do drugiego klawisza executora 5

[Channel]> Delete ExecButton2 5

Kasuje executor 5

Słowo: ExecButton3

ExecButton3 to typ obiektu reprezentujący trzeci klawisz w executorze

Składnia

ExecButton3 [Executor]
 ExecButton3 [Strona].[Executor]
 ExecButton3 [Pula-stron].[Strona].[Executor]

Jeśli zastosujesz funkcję, lub wskażesz właściwość nie obsługiwaną przez obiekt ExecButton3, to komenda będzie przekazana do nadrzędnego obiektu executora.

Rada: Dla executorów suwakowych, klawisze są numerowane od dołu do góry; 1 jest tuż pod suwakiem, 2 tuż nad suwakiem, 3 jest na samej górze.

Przykład:

[Channel]> Assign Toggle At ExecButton3 5

Przypisuje 'Toggle' do trzeciego klawisza executora 5

[Channel]> Delete ExecButton3 5

Kasuje executor 5

Słowo: ExecButton4

ExecButton4 to typ obiektu reprezentujący (jeszcze nie wprowadzony) czwarty klawisz w executorze

Składnia

ExecButton4 [Executor]
 ExecButton4 [Strona].[Executor]
 ExecButton4 [Pula-stron].[Strona].[Executor]

Jeśli zastosujesz funkcję, lub wskażesz właściwość nie obsługiwaną przez obiekt ExecButton4, to komenda będzie przekazana do nadrzędnego obiektu executora.

Ograniczenie: Fizyczny dostęp do klawiszy oraz ich obsługa w interfejsie jeszcze nie zostały wdrożone dla czwartego klawisza.

Przykład:

[Channel]> Delete ExecButton4 5

Kasuje executor 5

Słowo: Executor

Executor jest typem obiektu działającym jako sterowanie/kontrolki dla innych obiektów

Składnia

Executor [ID]
 Executor [Strona].[ID]
 Executor [Pula-stron].[Strona].[Executor]

Domyślną funkcją obiektu Executor jest **SelfFix**. Oznacza to że wywoływanie executora bez określania funkcji, wybierze w programerze urządzenia z executora.

Jeśli zastosujesz funkcję, lub wskażesz właściwość nie obsługiwaną przez obiekt Executor, to komenda będzie przekazana na jego obiekty zależne: Przyciski/suwaki, lub obiekty przypisane do executora.

oświetlenie
i technika
sceniczna

oświetlenie
i technika
sceniczna

oświetlenie
i technika
sceniczna

Przykład:

[Channel]> Delete Executor 5

Usuwa piąty executor z aktualnej strony

[Channel]> Executor 5 At 50

Ustawia suwak executora 5 na 50%.

[Channel]> Delete Cue 3 Executor 5

Kasuje cue 3 z sekwencji przypisanej do executora 5

[Channel]> Select Executor 4,2

Wybiera drugi executor na stronie 4

[Channel]> Select Executor 2.10.1

Wybiera pierwszy executor na dziesiątej stronie, w drugiej puli stron (pule stron jeszcze nie są wprowadzone)

Słowo: Extract

Extract to funkcja wprowadzająca wartości podobnie jak At, ale przerywająca powiązania do odniesień, zastępując je samymi wartościami.

Składnia

Extract [Lista-obiektów]

Funkcja **Extract** jest używana w identycznej składni jak funkcja At. Podczas gdy funkcja At nadaje wartości, łącznie z odniesieniami (jak presety i efekty), to funkcja **Extract** ignoruje odniesienia, nadając aktualne sztywne wartości. **Extract** działa wielopoziomowo i przerywa również odniesienia z obiektów zależnych, np. presetów w cue z zastosowanych sekwencji.

Extract przestrzega filtru 'At' oraz czasu 'Program-time'.

Przykład:

[Channel]> At Preset "Perkusista"

Używa dla aktualnej selekcji preset "Perkusista". Późniejsze zmiany w presece "Perkusista" zmienią użyte wartości.

[Channel]> Extract Preset "Perkusista"

Używa dla aktualnej selekcji wartości z presetu "Perkusista". Późniejsze zmiany w presece "Perkusista" nie zmienią użytych wartości.

[Channel]> Extract Selection

Przerywa odniesienia (konwertuje atrybuty na sztywne wartości) w aktualnej selekcji

[Channel]> Extract Cue 4

Ustawia aktualną selekcję na wartości z cue 4.

Słowo: Export

Export jest funkcją używaną do przekazania danych ze spektaklu do biblioteki konsoli

Składnia

Export [Lista-obiektów]

Export [Lista-obiektów] "nazwa-pliku"

Jeśli nie podano nazwy pliku, to dla każdego obiektu z listy będzie stworzony plik xml, a nazwy będą tworzone na podstawie nazwy/właściwości obiektu.

Komenda **Export** będzie zapisywać w aktualnie wybranym napędzie. Celem eksportowania na pamięć USB, wybierz ją w menu Backup, lub wpisz **selectdrive 4** w linii komend - 4 oznacza pierwszą pamięć USB.

Eksportowane pliki będą zorganizowane w foldery zgodnie z typami obiektów dla następujących obiektów **Effect, Macro, FixtureType** (biblioteka urządzeń) oraz **Gel** (kolory).

Inne obiekty będą umieszczane o folderze importexport.

Uwaga: Eksportowanie jest wdrożone dla wielu obiektów, ale jeszcze nie dla wszystkich.

Przykład:

[Channel]> Export Macro 1 Thru 10 "MojeMakra"

Tworzy plik xml nazwany MojeMakra w katalogu macro, zawierający makda od 1 do 10

[Channel]> Export Effect 1

Tworzy w katalogu efektów plik xml nazwany na podstawie nazwy efektu, zawierający efekt 1

Słowo: Fade

Fade jest słowem pomocniczym do wskazania czasów przenikania

Składnia

Fade [Lista-wartości]

Jako słowo pomocnicze do funkcji odtwarzania (np. Goto), to słowo określa czas w jakim będzie wykonywana czynność..

Jako słowo pomocnicze do funkcji programowania (np. Store), to słowo dodaje czas przenikania do danego obiektu.

Użyte jako słowo startowe, **Fade** nada w programerze indywidualne czasy przenikania dla bieżącej selekcji i atrybutów.

Rada: Jeśli polecenie w linii komend zaczyna się od funkcji, to słowo Fade i wartość mogą się znajdować w dowolnym miejscu polecenia.

Przykład:

[Channel]> Goto Cue 3 Fade 4

Przenika do cue 3 w ciągu 4 sekund.

[Channel]> Store Cue 3 Fade 4

Tworzy cue 3 i ustawia jego czas przenikania na 4 sekundy

[Channel]> Assign Fade 3 Cue 2

Ustawia czas przenikania cue 2 na 3 sekundy

[Channel]> Fade 2

Ustawia indywidualny czas przenikania dla aktualnej selekcji/atributów na 2 sekundy

[Channel]> At 50 Fade 2

Ustawia w aktualnej selekcji/parametrom poziom 50% i nadaje im indywidualne czasy przenikania na 2 sekundy.

Słowo: FadePath

FadePath jest typem obiektu reprezentującym możliwe przebiegi przenikania w cue częściowych

Składnia

FadePath [ID]

Przykład:

[Channel]> Assign FadePath 7 At Cue 4 Part 0

Przypisuje przebieg "High-Low" do głównej części cue 4

Słowo: Fader

Fader to typ obiektu reprezentujący suwak w executorze

Składnia

Fader [Executor]

Fader [Strona].[Executor]

Fader [Pula-stron].[Strona].[Executor]

Jeśli zastosujesz funkcję, lub wskażesz właściwość nie obsługiwaną przez obiekt Fader, to komenda będzie przekazana do nadrzędnego obiektu executora.

Rada: Mimo tego że executory klawiszowe nie mają suwaka fizycznego, to nadal mają suwak wirtualny przypisany na stałe do funkcji Master.

Przykład:

[Channel]> Assign Speed At Fader 5

Przypisuje funkcjonalność Speed do suwaka executora 5

[Channel]> Fader 5 At 50

Ustawia poziom/pozycję suwaka executora 5 na 50%.

[Channel]> Delete Fader 5

Kasuje executor 5

Słowo: FaderPage

FaderPage jest typem obiektu reprezentującym executory suwakowe na stronie

Składnia

FaderPage [ID]

FaderPage [PulaStron].[ID]

Domyślną funkcją tego obiektu jest **Call**. Wywołanie FaderPage przełączy fizyczne executory na daną stronę.

Jeśli zastosujesz funkcję nie obsługiwaną przez obiekt FaderPage, funkcja będzie przekazana na obiekty executorów podlegające danemu obiektowi FaderPage.

Ograniczenie: Słowo **FaderPage** aktualnie obsługuje tylko swoją domyślną funkcję Call

Przykład:

[Channel]> FaderPage 5

Przełącza fizyczne executory suwakowe na stronę 5

[Channel]> Delete FaderPage 4.2

Kasuje executory suwakowe ze strony 2 na puli stron 4

[Channel]> Pause FaderPage 3

Wysyła komendę pauzy do executorów suwakowych na stronie 3

Słowo: Feature

Feature jest typem obiektu reprezentującym cechę/funkcjonalność w urządzeniu

Składnia

Feature [numer]

Feature "Nazwa"

Feature [Cecha].[Atrybut]

Domyślną funkcją dla cechy jest **Call**. Wywołanie cech wprowadza je na enkodery, oraz wybiera je w arkuszach urządzeń (niebieski nagłówek kolumny).

Funkcje urządzenia są uporządkowane według typów presetów, co oznacza że można również wywoływać cechy/funkcjonalności słowem PresetType.

Funkcjonalności zawierają atrybuty, co oznacza że słowem Feature możemy również wywoływać atrybuty, używając numeracji po kropkach.

Uwaga: Numer funkcji/cechy może ulec zmianie, gdy dodamy nowe urządzenia a do spektaklu dojdą nowe atrybuty, zaleca się więc używanie ich unikalnych nazw, np. w makrach.

Przykłady:

[Channel]> Feature 2

Wywołuje drugą cechę

[Channel]> Feature "Gobo1"

Wywołuje cechę "Gobo1"

[Channel]> Feature 3.2

Wywołuje drugi atrybut trzeciej cechy

[Channel]> Feature "Position".2

Wywołuje drugi atrybut cechy "Position"

[Channel]> Feature \$feature.2

Wywołuje drugi atrybut aktualnej cechy

[Channel]> PresetType "gobo".2

Wywołuje drugą cechę z presetu typu gobo

Słowo: Filter

Filter jest typem obiektu reprezentującym filtr atrybutów i warstw

Składnia

Filter [ID]

Domyślną funkcją tego obiektu jest **Call**. Wywołanie filtra aktywuje tymczasowy filtr, oraz ograniczy następną akcję programera.

Wybranie filtra ograniczy wszystkie akcje programera, aż do wybrania filtra 1.

Przykład:

[Channel]> Filter 4

Wywołuje filtr 4, następną akcją programera będzie używać tego filtra

[Channel]> Select Filter 5

Wybiera filtr 5, wszystkie akcje programera będzie używać tego filtra

Słowo: Fix

Fix jest funkcją używaną do zapobieżenia zmianie stron przez obiekty

Składnia

Fix [Lista-executorów]

Fix On [Lista-executorów]

Fix Off [Lista-executorów]

Fix jest funkcją przełączającą stan. Oznacza to że aktywowanie Fix bez słów pomocniczych przełącza stan obiektu między zakotwiczonym i przełączanym.

Przykład:

[Channel]> Fix On Executor 1 Thru 5

Zapobiega zmianie stron dla executorów od 1 do 5

[Channel]> Fix Executor 3

Włącza/wyłącza zakotwiczenie executora 3 zapobiegające zmianie stron

Słowo: Fixture

Fixture jest typem obiektu używanym do wskazania urządzeń posiadających numerację
Fixture ID

Składnia

Fixture [ID]

Fixture [ID].[Sub-ID]

Domyślną funkcją obiektu Fixture jest SelfFix. Oznacza to że wprowadzanie urządzeń Fixture bez określania funkcji dokonuje selekcji tych urządzeń w programerze.

Przykład:

[Channel]> Fixture 34

Wybiera urządzenie Fixture 34

oświetlenie
i technika
sceniczna

oświetlenie
i technika
sceniczna

oświetlenie
i technika
sceniczna

[Channel]> Fixture 11.5

Wybiera piątą część urządzenia Fixture 11

[Channel]> Fixture 11

Wybiera wszystkie części urządzenia Fixture 11

Słowo: FixtureType

FixtureType jest typem obiektu przechowującym typy urządzeń (ich definicje) używane w spektaklu

Składnia

FixtureType [ID]

Uwaga: Większość edycji i akcji linii komend dotyczących obiektu typu urządzenia, musi być wykonywana w trybie "Edit Setup"

Przykład:

Edit Setup>Assign FixtureType 2 At Fixture 1 Thru 10

Słowo: Flash

Flash jest funkcją używaną do tymczasowego zastąpienia poziomu master na 'full' w odtwarzanych obiektach

Składnia

Flash [Lista-executorów]

Flash On [Lista-executorów]

Flash Off [Lista-executorów]

Gdy funkcja Flash jest użyta jako klawisz executora, to na wciśnięciu klawisza jest wykonywane Flash On, a na zwolnieniu klawisza jest wykonywane Flash Off.

Gdy funkcja ta jest używana bez słów pomocniczych On/Off, to będzie działać jako przełącznik włączone/wyłączone.

Jeśli executor nie jest włączony w momencie użycia tej funkcji, to będzie on tymczasowo aktywowany z zerowym czasem.

Przykład:

[Channel]> Flash On Executor 1

Omija poziom master w executorze 1 na 'full' i włącza pierwszą cue

[Channel]> Flash Off Executor 1

Przywraca poziom master executora 1 na suwaku master i wyłącza executor, jeśli nie był on włączony.

Słowo: Flip

Flip jest funkcją używaną do używania różnych kombinacji pan/tilt, które wskazują ruchomą głowę w ten sam kierunek.

Składnia

Flip [numer-flip] [lista-selekcji]

Flip odwróci pan w urządzeniach o 180 degrees, i odwróci symetrycznie tilt, dając w efekcie wycelowanie urządzenia w ten sam kierunek, ale inną kombinacją wartości pan/tilt.

Jeśli nie zadana jest lista selekcji, to Flip jest używane do aktualnej selekcji

Jeśli nie podany jest numer flip, to funkcja przełącza przez kolejne możliwe kombinacje wartości

Przykład:

[Channel]> Flip

Przestawia pan/tilt aktualnej selekcji do następnej kombinacji pan/tilt wskazującej w tą samą stronę

[Channel]> Flip 2 Group 7

Przestawia pan/tilt grupy 7 do następnej kombinacji pan/tilt wskazującej w tą samą stronę

Słowo: Form

Form jest typem obiektu zawierającym kształty używane do efektów

Składnia

Form [ID]
Form [ID].[subID]

Form są używane jako źródło do generowania dynamicznych wartości w efektach.

Przykład:

[Channel]> At Form 10

Ustawia pierwszy atrybut aktualnej cechy na Form 10, "Ramp Plus"

Słowo: Freeze

Freeze jest funkcją używaną do zmiany priorytetu programera

Składnia

Freeze
Freeze On
Freeze Off

Freeze jest funkcją przełączającą stan. Oznacza to że aktywowanie Freeze bez słów pomocniczych przełącza stan trybu Freeze na włączony lub wyłączony.

Przykład:

[Channel]> Freeze On

Aktywuje tryb Freeze (wysoki priorytet programera)

Słowo: Full

Full jest obiektem przechowującym wartości 100% intensywności dla wszystkich urządzeń

Składnia

Full

Domyślną funkcją tego obiektu jest **At**. Oznacza to że wprowadzenie **Full** bez funkcji ustawi atrybuty intensywności aktualnej selekcji na 100%.

Przykład:

[Channel]> 53 Full

Wybiera kanał 53 i ustawia go na 100%.

Słowo: Gel

Zarezerwowane słowo kluczowe, które jeszcze nie ma przypisanej mu funkcji.

Słowo: Go

Go jest funkcją używaną do aktywowania następnego kroku w wykonywanym obiekcie

Składnia

Go [Lista-obiektów]

Jeśli obiekt celowy ma kroki, to przejdzie do następnego kroku, a jeśli nie ma ich, to zacznie być odtwarzany do przodu.

Przykład:

[Channel]> Go Executor 3

Skok do następnego kroku na executorze 3

[Channel]> Go Macro 2

Macro 2 zostaje uruchomione

Słowo: GoBack

GoBack jest funkcją używaną do aktywowania poprzedniego kroku w wykonywanym obiekcie

Składnia

GoBack [Lista-objektów]

Jeśli obiekt celowy ma kroki, to przejdzie do poprzedniego kroku, a jeśli nie ma ich, to zacznie być odtwarzany wstecz. Ustaw czas przenikania dla GoBack w **Setup** → **Show** → **Playback + MIB Timing** → **GoBack**.

Przykład:

[Channel]> GoBack Executor 3

Skok do wcześniejszego kroku na executorze 3

Słowo: Goto

Goto jest funkcją używaną do wykonania skoku w liście. Czas przenikania dla Goto, używany w sekwencji, jest ustawiany w **Setup** → **Show** → **Playback + MIB Timing** → **Goto**.

Składnia

Goto [Obiekt-cue] [Obiekt-executor]

Przykład:

[Channel]> Goto Cue 3

[Channel]> Goto Cue 5 Executor 4

[Channel]> Goto 7

Słowo: Group

Group jest typem obiektu reprezentującym zbiór urządzeń

Składnia

Group [ID]

Group [Pula-grup].[ID]

Domyślną funkcją obiektu grupy jest **SelfFix**. Oznacza to że wywoływanie grupy bez określania funkcji, wybierze urządzenia tej grupy.

Przykład:

[Channel]> Group 3

Wybiera urządzenie z grupy 3

[Channel]> Group 3,5

Wybiera grupę 5 z puli grup 3 (jeszcze nie zaimplementowane)

Słowo: HalfRate

HalfRate to funkcja do podzielenia aktualnego tempa (rate) przez 2.

Składnia

HalfRate [Lista-objektów]

Przykład:

[Channel]> HalfRate Executor 5

Spowalnia o połowę tempo executora 5

Słowo: HalfSpeed

HalfSpeed to funkcja do podzielenia aktualnej szybkości (speed) przez 2.

Składnia

HalfSpeed [Lista-obiektów]

Przykład:

[Channel]> HalfSpeed Executor 5

Spowalnia o połowę szybkość executora 5

Słowo: Help

Help jest funkcją wyświetlającą informacje o tym jak używać konsoli

Składnia

Help

Help [słowo-kluczowe]

Help [filtr] /cmd

Przykład:

[Channel]> Help

Otwiera okno Help

[Channel]> Help Fixture

Otwiera okno na stronie opisującej słowo kluczowe Fixture

[Channel]> Help /cmd

Wyświetla w oknie komunikatów linii komend wszystkie słowa kluczowe, podając na zielono ich najkrótsze formy

[Channel]> Help s* /cmd

Wyświetla w oknie komunikatów linii komend słowa kluczowe zaczynające się na 's', podając na zielono ich najkrótsze formy.

Słowo: Highlight

Highlight jest funkcją do wymuszenia wartości 'highlight' na wybranych urządzeniach

Składnia

Highlight

Highlight On

Highlight Off

Highlight jest funkcją przełączającą stan. Oznacza to że aktywowanie Highlight bez słów pomocniczych przełącza stan trybu Highlight na włączony lub wyłączony. Przytrzymanie **Highlt** wciśniętego, przełącza atrybut **Dimmer** między wartością domyślną oraz highlight.

Przykład:

[Channel]> Highlight On

Włącza tryb Highlight

Słowo: If

If jest słowem kluczowym z wieloma funkcjami

Składnia

If [Lista-selekcji]

Clone [Lista-selekcji] At [Lista-selekcji] If [Lista-obiektów]

[Składnia-ogólna] If [Lista-obiektów]

Jako słowo startowe (funkcja), **If** odejmie z bieżącej selekcji nie znajdujące się w zadawanej liście selekcji.

Jako słowo pomocnicze do funkcji Clone, **If** zadaje zakres klonowania

Jako słowo pomocnicze do innych funkcji, **If** podaje filtr dla czynności

Przykład:

[Channel]> If Group 5

Usuwa z selekcji urządzenia nie będące w grupie 5.

[Channel]> Group 3 If Group 5

Wybiera urządzenia które są zarówno w grupie 3 jak i grupie 5

[Channel]> Delete Cue 3 If Channel 4

Kasuje kanał 4 z cue 3

[Channel]> Delete Cue 3 If Fixture 4 Attribute "pan"

Kasuje urządzenie 4 i atrybut "pan" z cue 3.

[Channel]> Delete Cue 3 If Fixture 4 If Attribute "pan"

Kasuje "pan" urządzenia 4 z cue 3.

Słowo: IfActive

IfActive jest funkcją służącą do selekcji urządzeń z aktywnymi wartościami w programerze

Składnia

IfActive

IfActive [filtr]

Jeśli nie podano filtra, to IfActive wybierze wszystkie urządzenia z aktywnymi wartościami w programerze. Jeśli podano filtr, to IfActive wybierze urządzenia, które mają aktywne wartości w programerze, a jednocześnie są w zakresie podanym przez filtr.

Przykład:

[Channel]> IfActive

Wybiera urządzenia z aktywnymi wartościami w programerze

[Channel]> IfActive Group 5

Wybiera urządzenia z grupy 5, które mają aktywne wartości w programerze

Słowo: IfOutput

IfOutput jest funkcją do wybierania urządzeń na podstawie ich aktualnego stanu wyjściowego

Składnia

IfOutput

IfOutput [Lista-objektów]

IfOutput At [Lista-wartości]

IfOutput At Fade [Lista-wartości]

IfOutput At Delay [Lista-wartości]

IfOutput jest funkcją, która wybiera urządzenia mające wartości pochodzące z listy obiektów, lub z wartościami atrybutu dimmera, czasami przenikania lub opóźnienia, zawierające się w zakresie listy wartości.

Jeśli nie podano argumentu do funkcji **IfOutput**, to wybrane będą urządzenia z dimmerem wyższym od zera.

Przykład:

[Channel]> IfOutput

Wybiera wszystkie urządzenia z dimmerem wyższym od zera.

[Channel]> IfOutput Preset "Red"

Wybiera wszystkie urządzenia które w tej chwili używają presetu "Czerwony"

[Channel]> IfOutput At 50 Thru 75

Wybiera wszystkie urządzenia z wartością dimmera między 50 i 75%.

Słowo: IfProg

IfProg jest funkcją służącą do selekcji urządzeń z wartościami w programerze

Składnia

IfProg

IfProg [filtr]

Jeśli nie podano filtra, to **IfProg** wybierze wszystkie urządzenia z wartościami w programerze. Jeśli podano filtr, to **IfProg** wybierze urządzenia, które mają wartości w programerze, a jednocześnie są w zakresie podanym przez filtr.

Przykład:

[Channel]> IfProg

Wybiera urządzenia z wartościami w programerze

[Channel]> IfProg Group 5

Wybiera urządzenia z grupy 5, które mają wartości w programerze

Słowo: Import

Import jest funkcją użytą do wprowadzenia do spektaklu danych z zewnętrznych bibliotek

Składnia

Import "nazwa-pliku" [obiekt-docelowy]

Komenda Import ładuje dane do aktualnej lokalizacji docelowej w linii komend z zewnętrznych plików .xml i .xmpl.

Importowane obiekty będą dołączane za już istniejącymi obiektami w pliku spektaklu.

Komenda Import będzie szukać plików na aktualnie wybranym twardym dysku

Rada: Aktualnie obsługiwane obiekty: Efekty, Makra, Typy urządzeń, oraz Kolory (filtry)

Ograniczenie: Importowanie typów urządzeń jest dozwolone tylko w "Edit Setup"

Przykład:

Edit Setup/FixtureTypes> Import "generic@dimmer@00"

Importowanie do aktualnego pliku spektaklu podstawowego dimmera jako nowego typu urządzenia

Macros/Global 1> Import "MojeMakra"

Importowanie makr z pliku MojeMakra.xml za ostatnio używanym ID makra

Macros/Global 1> Import "macr*"

Importuje makra z plików o nazwach zaczynających się na "macr"

[Channel]> Import "MojFajnyEfekt" Effect 101

Importuje efekt MojFajnyEfekt jako efekt 101

Słowo: ImportResource

ImportResource jest funkcją importującą plik zasobów stworzony przez MA

Składnia

ImportResource "nazwa-pliku"

ImportResource /list

ImportResource "nazwa-pliku" /import

Pliki zasobów są aktualizacjami do konsoli, które nie wymagają aktualizacji oprogramowania. W tej chwili obejmują tylko pliki pomocy.

Komenda **ImportResource** będzie szukać plików w katalogu gma2/importexport/ aktualnie wybranego napędu.

Przykład:

[Channel]> ImportResource /list

Wyświetli wszystkie dostępne pliki zasobów z wybranego napędu

[Channel]> ImportResource grandMA2_help_2010-08-24

wyświetli informacje-metadane dla pliku "grandMA2_help_2010-08-24.gma2resource"

[Channel]> ImportResource grandMA2_help_2010-08-24 /import

Importuje plik "grandMA2_help_2010-08-24.gma2resource" (zaktualizowane pliki pomocy)

Słowo: Info

Info jest funkcją używaną do dodawania i wyświetlania informacji użytkownika o obiekcie

Składnia

Info [Lista-objektów] "Informacja do dodania"

Info [Lista-objektów]

Jeśli załączono tekst, będzie on zastosowany jako informacja dla obiektów. Jeśli nie załączono tekstu, to istniejąca informacja będzie wyświetlana w oknie **Info**, oraz w oknie **Commandline Feedback**

Przykład:

[Channel]> Info Group 3 "te urządzenia sa na tylnej kracie"

dodaje informację do grupy 3

[Channel]> Info Group 3

Wyświetli informację ("te urządzenia sa na tylnej kracie") w oknach Info oraz Commandline Feedback

Słowo: Insert

Insert jest funkcją używaną do przemieszczania obiektów na nowe numery ID

Składnia

Insert [Lista-objektów] At [Startowe-ID]

Jeśli startowe-ID jest zajęte, to zajmujący obiekt zostanie przesunięty o jedno ID wyżej.

Gdy w linii komend jest słowo Insert, to obiekty z puli mogą być wstawiane techniką przeciągnij-i-upuść. Użyj klawisza Escape aby anulować tryb przeciągnij-i-upuść.

Ograniczenie: Funkcja Insert dotyczy tylko obiektów z pul, nie dotyczy np. pamięci cue.

Przykład:

[Channel]> Insert Group 5 At 9

To co jest grupą 5 staje się grupą 9, a dotychczasowa grupa 9 staje się grupą 10, itd.

Wciśnij **Move Move**, następnie wciśnij i przytrzymaj na grupie 5, przeciągnij i zwolnij nad grupą 9

To co jest grupą 5 staje się grupą 9, a dotychczasowa grupa 9 staje się grupą 10, itd.

Słowo: Invert

Invert jest funkcją używaną do inwersji stanu selekcji urządzeń

Składnia

Invert [Lista-selekcji]

Inwersja oddziałuje na urządzenia reprezentowane przez listę selekcji. Jeśli urządzenie było zaznaczone w programerze, to zostanie odznaczone, a urządzenie które nie było wybrane zostanie zaznaczone.

Jeśli nie podano listy selekcji, to **Invert** zadziała na wszystkich kanałach i urządzeniach.

Przykład:

[Channel]> Invert Fixture 1 Thru 6

Zakładają że np. urządzenia 1, 3 i 5 były już wcześniej wybrane, to teraz wybrane będą urządzenia 2, 4 i 6.

[Channel]> Invert Cue 3

Kanały i urządzenia z cue 3 które są aktualnie wybrane zostaną oznaczone, podczas gdy niewybrane urządzenia z cue 3 zostaną zaznaczone.

Słowo: InviteStation

InviteStation jest funkcją używaną do wprowadzenia innej stacji do naszej sesji

Składnia

InviteStation [Lista-stacji]

InviteStation zaprosi stacje z listy do twojej sesji. Jeśli przyjmą zaproszenie, twój spektakl będzie ładowany do nich, a następnie staną się uczestnikami twojej sesji.

Przykład:

[Channel]> InviteStation 192.168.0.10

Zaprosi stację z adresem IP 192.168.0.10

[Channel]> InviteStation 10

Zaprasza do sesji stację mającą Host-ID 10 do twojej sieci

[Channel]> InviteStation Thru

Zaprasza do sesji wszystkie stacje w twojej sieci

Słowo: Item3D

Zarezerwowane słowo kluczowe, które nie ma jeszcze przypisanej funkcjonalności.

Słowo: JoinSession

JoinSession jest funkcją używaną do dołączenia lub stworzenia sesji

Wymagania:

- Numer sesji i nazwa sesji

Przykład:

JoinSession <numer sesji><nazwa sesji> /pw=<hasło>

JoinSession /s=<numer sesji> /n=<nazwa sesji> /pw=<hasło>

Słowo: Kill

Kill jest funkcją Go+, która dodatkowo wyłączy wszystkie inne obiekty executorów

Składnia

Kill [Lista-executorów]

Kill działa jak zwykle Go+ na wskazanych executorach, ale dodatkowo wyśle komendę Off na wszystkie pozostałe executory

Przykład:

[Channel]> Kill Executor 1

Przechodzi do następnej cue w executorze 1 i wyłącza inne executory - o ile nie są zabezpieczone opcją KILL PROTECT (zobacz menu Assign executora)

Słowo: Label

Label jest funkcją używaną do nadawania nazw obiektom

Składnia

Label [Lista-objektów] "Nazwa"

Cudzysłowia otaczające nazwę są konieczne tylko gdy nazwą jest zarezerwowane słowo (kluczowe), lub nazwa zawiera spację. Jeśli nazywane jest wiele obiektów, na nazwa zawiera samodzielny numer, to numer będzie zmieniany dla każdego obiektu. Jeśli nie będzie podanej nazwy, to pokaże się okno dialogowe z pytaniem o nazwę.

Przykład:

[Channel]> Label Group 3 "Wszystkie naswietlacze"

Nada grupie 4 nazwę "Wszystkie naswietlacze"

[Channel]> Label Fixture 1 Thru 10 "Mac700 1"

Nada urządzeniom od 1 do 10 nazwy "Mac700 1", "Mac700 2", itd.

[Channel]> Label Preset "Czerwony" "Ciemny czerwony"

Zmienia nazwę presetu "Czerwony" na "Ciemny czerwony"

Słowo: Layer

Layer jest funkcją używaną do zmiany roboczej warstwy dla enkoderów atrybutów

Składnia

Layer [ID-warstwy]

Layer [Nazwa-warstwy]

Warstwa może być wywołana nazwą, lub numerem porządkowym (1-15).

1. Value
2. Fade
3. Delay
4. EffectForm
5. EffectSpeed
6. EffectSpeedGroup
7. EffectLow
8. EffectHigh
9. EffectPhase
10. EffectWidth
11. EffectFade
12. EffectDelay
13. EffectAttack
14. EffectDecay
15. EffectID

Przykład:

[Channel]> Layer 3

Przełącza enkodery na warstwę nastawiania czasu opóźnienia

[Channel]> Layer EffectSpeed

Przełącza enkodery na warstwę nastawiania szybkości efektu

Słowo: Layout

Layout jest typem obiektu reprezentującym interaktywne szablony graficzne z symbolami urządzeń oraz innymi obiektami

Składnia

Layout [ID]

Domyślną funkcją dla Layout jest Select. Oznacza to że wywoływanie Layout bez podawania funkcji dokona wyboru szablonu, a każde okno Layout View z aktywną opcją "display selected" będzie wyświetlał wybrany szablon.

Przykład:

[Channel]> Layout 3

Wybiera szablon 3 do wyświetlania w Layout View

[Channel]> Store Layout 5

Tworzy Layout 5 i dodaje aktualnie wybrane urządzenia do tego szablonu

[Channel]> Assign Group 5 Layout 4

Dodaje grupę 5 jako przycisk do szablonu 4

Słowo: Learn

Learn jest funkcją używaną do ustawienia szybkości obiektu poprzez wystukanie tempa

Składnia

Learn [Lista-objektów]

Jeśli obiekt odbiera powtarzalne komendy Learn, to ustawi swoją szybkość zgodnie z czasem między każdym z tych poleceń.

Słowo: LeaveSession

LeaveSession jest funkcją używaną do opuszczenia sesji

Składnia

LeaveSession

Przykład:

[Channel]> LeaveSession

Wychodzi z aktualnej sesji

Słowo: List

List jest funkcją wyświetlającą dane spektaklu w oknie **Commandline Feedback**. Można wyświetlać pamięci cue z wybranego executora, grupy, presety i komunikaty.

Składnia

List [Lista-objektów]

List [Lista-objektów] /filename=[nazwa-pliku]

Jeśli lista nie podaje żadnego typu obiektu, wyświetlone będą dane z aktualnej lokalizacji docelowej. Jeśli użyta będzie opcja nazwy pliku (/f= lub /filename=), to treść listy danych będzie zapisana jako plik csv w katalogu reports wybranego napędu.

Rada: Słowo kluczowe **List** jest dostępne poprzez **MA + List**.

Przykład 1: Lista pamięci cue

Założmy, że chcesz wyświetlić listę wszystkich pamięci cue z wybranego executora, w oknie **Commandline Feedback**:

- Wciśnij kombinację **MA + List**, wciśnij **Cue**, zatwierdź wciskając **Please**
 - ➔ W oknie **Commandline Feedback** wyświetli się lista wszystkich cue z aktualnie wybranego executora.

Przykład 2: Lista grup

Założmy, że chcesz wyświetlić listę pierwszych dziesięciu grup z puli grup, w oknie **Commandline Feedback**:

- Wciśnij kombinację **MA + List**, wciśnij **Group Thru 1 0 Please**
 - ➔ W oknie **Commandline Feedback** wyświetli się lista wszystkich grup do numeru dziesiątego.

Przykład 3: Lista atrybutów

Założmy, że chcesz wyświetlić listę wszystkich atrybutów spektaklu w oknie **Commandline Feedback**:

1. W linii komend wpisz:

[Channel]> List Attribute

2. Wciśnij **Please**
 - ➔ W oknie **Commandline Feedback** wyświetli się lista wszystkich nazw atrybutów, używanych w aktualnym spektaklu.

Przykład 4: Lista presetów

Założmy, że chcesz w oknie **Commandline Feedback** wyświetlić listę wszystkich presetów koloru z nazwą zaczynającą się na literę **m**.

Są na to dwa sposoby:

- a) W linii komend wpisz

oświetlenie
i technika
sceniczna

oświetlenie
i technika
sceniczna

oświetlenie
i technika
sceniczna

[Channel]> List Preset "color" "m*"

- i wciśnij **Please**.
- b) Wpisz w linii komend

[Channel]> List Preset 4. "m*"

- i wciśnij **Please**.
- ➔ W oknie **Commandline Feedback** wyświetli się lista wszystkich presetów koloru zaczynające się na literę **m**.

Przykład 5: Eksportowanie kolejki cue

Założmy, że chcesz eksportować kolejkę cue dla wybranego executora

- W linii komend wpisz:

[Channel]> List cue /f=export

- ➔ Kolejka cue dla wybranego executora zostaje eksportowana do katalogu "reports".

Słowo: **ListFaderModules**

ListFaderModules to funkcja do wyświetlenia w oknie Commandline Feedback listy wewnętrznych i zewnętrznych (wingi) modułów executorów

Składnia

ListFaderModules

Słowo: **ListLibrary**

ListLibrary to funkcja do wyświetlenia w oknie Commandline Feedback listy elementów z biblioteki typów urządzeń w konsoli

Składnia

ListLibrary [filtr]

To słowo kluczowe wyświetli elementy biblioteki typów urządzeń z aktualnie wybranego napędu.

Przykład:

[Channel]> ListLibrary "Martin"

Wyświetlone zostaną wszystkie pozycje z biblioteki typów urządzeń z nazwą zaczynającą się na 'Martin'.

Słowo: **ListEffectLibrary**

ListEffectLibrary to funkcja wyświetlająca w oknie Commandline Feedback listę elementów w bibliotece efektów konsoli

Składnia

ListEffectLibrary [filtr]

To słowo kluczowe wyświetli elementy biblioteki efektów z aktualnie wybranego napędu.

Przykład:

[Channel]> ListEffectLibrary "My"

Wyświetlone zostaną wszystkie elementy biblioteki efektów z nazwą zaczynającą się na 'My'.

Słowo: **ListMacroLibrary**

ListEffectLibrary to funkcja wyświetlająca w oknie **Commandline Feedback** listę elementów w bibliotece makr konsoli

Składnia

ListMacroLibrary [filtr]

To słowo kluczowe wyświetli elementy biblioteki makr z aktualnie wybranego napędu.

Przykład:

[Channel]> ListMacroLibrary "My"

Wyświetlone zostaną wszystkie elementy biblioteki makr z nazwą zaczynającą się na 'My'.

Słowo: ListShows

ListShows jest funkcją wyświetlającą w oknie **Commandline Feedback** pliki spektakłów z aktualnie wybranego napędu

Składnia

ListShows [Filtr]

Przykład:

[Channel]> ListShows

Wszystkie pliki spektakli są wyświetlane w oknie **Commandline Feedback**

[Channel]> ListShows f*

W oknie **Commandline Feedback** wyświetlane są pliki spektakli z nazwą na 'f'.

Słowo: ListUserVar

ListUserVar to funkcja wyświetlająca zmienne użytkownika, oraz ich wartości, w oknie **Commandline Feedback**

Składnia

ListUserVar [Filtr]

Przykład:

[Channel]> ListUserVar

Wszystkie zmienne użytkownika są wyświetlane w oknie **Commandline Feedback**

[Channel]> ListUserVar f*

W oknie **Commandline Feedback** wyświetlane są zmienne użytkownika z nazwą na 'f'.

Słowo: ListVar

ListVar to funkcja wyświetlająca zmienne, oraz ich wartości, w oknie **Commandline Feedback**

Składnia

ListVar [Filtr]

Przykład:

[Channel]> ListVar

Wszystkie zmienne są wyświetlane w oknie **Commandline Feedback**

[Channel]> ListVar f*

W oknie **Commandline Feedback** wyświetlane są zmienne z nazwą na 'f'.

Słowo: Load

Load jest funkcją używaną do przygotowania executora do skoku do kroku/cue w przypisanej sekwencji

Składnia

Load [Obiekt-cue] [Obiekt-executor]

Przykład:

[Channel]> Load Cue 3

[Channel]> Load Cue 5 Executor 4

[Channel]> Load 7

Słowo: LoadShow

LoadShow to funkcja używana do wczytania pliku spektaklu z napędów oraz pamięci USB

Składnia

LoadShow "Nazwa-spektaklu"

Jeśli plik spektaklu nie istnieje na aktualnie wybranym napędzie, to załadowany zostanie nowy pusty spektakl. Jeśli jesteś w sesji, to plik spektaklu zostanie wczytany do wszystkich podłączonych stacji.

Przykład:

[Channel]> LoadShow Makbet

Wczytuje plik spektaklu 'Makbet' do konsoli

Słowo: Locate

Locate jest funkcją używaną do odnajdywania executorów według przypisanego obiektu

Składnia

Locate [Obiekt]

Locate

Locate jest funkcją do odnajdywania executora według przypisanego obiektu. Użycie funkcji Locate zmieni stronę executorów i wyświetli napis "HERE!" nad znalezionym executorem. Aby wyłączyć to wskazanie, należy powtórzyć komendę Locate bez argumentu

Przykład:

[Channel]> Locate Sequence 3

przełącza executory na stronę gdzie przypisana jest sekwencja 3, i zaznacza executor napisem 'HERE!' na czerwonym tle

Słowo: Lock

Lock jest funkcją używaną do ochrony obiektów przed zmianą lub skasowaniem.

Składnia

Lock [Lista-obiektów]

Lock Off [Lista-obiektów]

Lock jest funkcją używaną do ochrony obiektów przed zmianą lub skasowaniem. Aby usunąć ochronę, należy użyć polecenia Lock Off albo Unlock

Przykład:

[Channel]> Lock Cue 3

Cue 3 nie może już być zmieniona lub skasowana

Słowo: Login

Login jest funkcją używaną do zmiany aktualnego użytkownika konsoli

Składnia

Login

Login "Nazwa-uzytkownika" "hasło"

Rada: Cudzysłów może być pominięty, jeśli nazwa i hasło nie mogą być zinterpretowane jako słowa kluczowe lub ich skróty

Przykład:

[Channel]> Login "Jan Kowalski" "mac"

Zmienia użytkownika konsoli na Jan Kowalski (jeśli nazwa użytkownika i hasło są poprawne)

[Channel]> Login JanK qwerty

Zmienia użytkownika konsoli na JanK (jeśli nazwa użytkownika i hasło są poprawne)

Słowo: Logout

Logout jest funkcją używaną do zmiany aktualnego użytkownika na 'guest' (gość)

Składnia

Logout

Przykład:

[Channel]> Logout

Zmienia aktualnego użytkownika na 'guest' (gość)

Słowo: Macro

Macro jest typem obiektu zdolnym do rejestrowania i odtwarzania wciśnięć klawiszy oraz wpisów linii komend

Składnia

Macro [ID]
 Macro [Pula-makr].[ID]
 Macro [Pula-makr].[ID].[linia-makra]

Domyślną funkcją obiektu makra jest **Go+**. Oznacza to że wywołania makra bez określania funkcji, uruchomi dane makro.

Ograniczenie: W aktualnej wersji obsługiwana jest tylko jedna pula, numer 1

Przykład:

[Channel]> Macro 5

Uruchamia makro 5

[Channel]> Assign Macro 1.3.4 /wait=Go

Ustawia czas wyzwalania linii 4 w makrze 3 na "Go"

Słowo: Mask

Mask jest typem obiektu zawierającym warunki/reguły dla maskowania arkuszy

Składnia

Mask [ID]

Domyślną funkcją dla tego obiektu jest Select.

Przykład:

[Channel]> Mask 3

Wybiera maskę 3, a arkusze ustawione na użycie aktualnie wybranej maski będą wyświetlać z opcją "Active Only" (tylko aktywne)

Słowo: Master

Master jest funkcją przypisywaną executorom

Składnia

Assign Master (At) [Lista-obiektów]

Master jest funkcją skalującą wyjściowe wartości intensywności z executora, zgodnie z pozycją suwaka

Słowo: MasterFade

Słowem MasterFade możemy przypisać do executora suwak Master Fade. Steruje on czasem przenikania włączenia i wyłączenia chaserów i efektów. Steruje również czasem wyłączenia dla executorów

Składnia

MasterFade

Przykład: Przypisanie suwaka Master Fade

1. Wpisz w linii komend

[Channel]> Assign MasterFade Exec 28

2. Wciśnij **Please**.

Executor 28 pełni teraz rolę suwaka Master Fade.

Słowo: *Matricks*

Polecenie *Matricks* działa zarówno jako typ obiektu, oraz jako tryb

Składnia

Matricks [ID]
Matricks On
Matricks Off
Matricks Toggle

Użyte z ID, *Matricks* reprezentuje obiekty *Matricks* zapisane w puli *Matricks*.

Użyte ze słowami pomocniczymi On, Off i Toggle, *Matricks* może być tymczasowo aktywowane/wyłączane. Wywołanie *Matricks* automatycznie aktywuje tryb *Matricks*.

Przykład:

[Channel]> Store Matricks 1

Zapisuje aktualne ustawienia *Matricks* jako *Matricks* 1

[Channel]> Matricks 3

Wywołuje ustawienia *Matricks* zapisane w *Matricks* 3

[Channel]> Matricks Off

Tymczasowo wyłącza tryb *Matricks*

Słowo: *MatricksBlocks*

MatricksBlocks jest funkcją używaną do ustawienia wartości *Matricks* Blocks

Składnia

MatricksBlocks [rozmiar-bloku]
MatricksBlocks [rozmiar-bloku-x].[rozmiar-bloku-y]
MatricksBlocks + | -
MatricksBlocks Off

Z funkcją *MatricksBlocks*, x sąsiednich urządzeń jest traktowane jako jeden blok przy manipulacjach i wybieraniu częściowym

Przykład:

[Channel]> MatricksBlocks 2

Ustawia rozmiar bloku na szerokość 2 kolumn (i wysokości dwóch rzędów, jeśli aktywne jest Interleave)

[Channel]> MatricksBlocks 2.3

Ustawia rozmiar bloku na szerokość 2 kolumn i wysokości 3 rzędów (jeśli aktywne jest Interleave)

Słowo: *MatricksFilter*

MatricksFilter jest funkcją używaną do ustawienia wartości *Matricks* Filter

Składnia

MatricksFilter [numer-filtra]
MatricksFilter "nazwa-filtra"
MatricksFilter + | -
MatricksFilter Off

Z funkcją *MatricksFilter*, w aktualnej selekcji zostaną wybrane częściowo urządzenia pasujące do zadanego filtra.

Przykład:

[Channel]> MF 2

Wybiera drugi filtr (EvenID), i będą wybrane częściowo jako aktywne tylko parzyste urządzenia z bieżącej selekcji

[Channel]> MatricksFilter "OddID"

Wybiera filtr "OddID", i będą wybrane częściowo jako aktywne tylko nieparzyste urządzenia z bieżącej selekcji

Słowo: MatricksGroups

MatricksGroups jest funkcją do ustawiania grup funkcji Align

Składnia

MatricksGroups [rozmiar-grupy]
 MatricksGroups [rozmiar-grupy-x].[rozmiar-grupy-y]
 MatricksGroups + | -
 MatricksGroups Off

Z funkcją **MatricksGroups** rozkład wartości stworzonych przez Align, może być ograniczony do n urządzeń, a następnie powtórzony

Przykład:

[Channel]> MatricksGroups 4

Rozłożenie wartości z Align będzie ustawione zawsze dla 4 urządzeń

[Channel]> MatricksGroups 6.3

Rozłożenie wartości z Align będzie powtórzone co każdą szóstą kolumnę, i co trzeci rząd w układzie z przełożeniem Interleave.

Słowo: MatricksInterleave

MatricksInterleave to funkcja do tworzenia wirtualnej siatki dla bieżącej selekcji

Składnia

MatricksInterleave [szerokość-siatki]
 MatricksInterleave [kolumna].[szerokość-siatki]
 MatricksInterleave + | -
 MatricksInterleave Off

Z funkcją MatricksInterleave, selekcja jest zawijana do nowego rzędu co n-te urządzenie, tworząc wirtualną siatkę

Przykład:

[Channel]> MatricksInterleave 1.2

Wybiera pierwszą kolumnę w siatce o szerokości 2 kolumn = pierwsza co drugie urządzenie = "nieparzyste"

[Channel]> MatricksInterleave +

Zwiększa szerokość siatki

Słowo: MatricksReset

MatricksReset to funkcja używana do kasowania wszystkich ustawień Matricks. Dla tej funkcji jest dostępne gotowe makro.

Składnia

MatricksReset

MatricksReset wyczyści wszystkie aktywne ustawienia Matricks.

Przykład:

[Channel]> Next

[Channel]> MatricksReset

Częściowa selekcja pierwszego urządzenia zostaje anulowana i przywrócona jest pierwotna selekcja

oświetlenie
i technika
sceniczna

oświetlenie
i technika
sceniczna

oświetlenie
i technika
sceniczna

Słowo: *MatricksWings*

MatricksWings jest funkcją używaną do ustawienia wartości Matricks Wings

Składnia

MatricksWings [części]
 MatricksWings + | -
 MatricksWings Off

Z tą funkcją selekcja jest dzielona na x części, a każda część naśladuje symetrycznie poprzednią część

Przykład:

[Channel]> MatricksWings 2

Selekcja jest dzielona na 2 części, i druga część będzie naśladować pierwszą lustrzanie podczas zmieniania wartości

Słowo: *Menu*

Menu jest funkcją do otwierania/zamykania okien menu

Składnia

Menu "nazwa-menu"
 Menu On "nazwa-menu"
 Menu Off "nazwa-menu"
 Menu /?

Funkcja Menu otworzy (Menu On) lub zamknie (Menu Off) okno z podanym oknem zadanego typ Menu. Użyte bez słów pomocniczych On/Off, Menu działa jako włącznik/wyłącznik

Przykład:

[Channel]> Menu "Groupmasters"

Otwiera okno poglądowe masterów grup

[Channel]> Menu /?

Wyświetla w oknie Commandline Response listę dostępnych menu

Słowo: *MidiControl*

MidiControl jest funkcją używaną do transmisji komunikatów MIDI Control-Change

Składnia

MidiControl [kontroler] [wartość]
 MidiControl [kanał-midi].[kontroler] [wartość]

MidiControl jest funkcją transmitującą komunikaty MIDI Control-Change przez gniazdo MidiOut. Jeśli nie podany jest kanał midi, to użyty będzie kanał midi ustawienia MSC.

Przykład:

[Channel]> MidiControl 1 64

Przesyła wartość 64 do kontrolera 1 ("Modulacja")

Słowo: *MidiNote*

MidiNote jest funkcją użytą do transmisji komunikatów MIDI Note-On i Note-Off

Składnia

MidiNote [nuta]
 MidiNote [kanał-midi].[nuta]
 MidiNote [nuta] [szybkość]
 MidiNote [kanał-midi].[nuta] [szybkość]
 MidiNote [nuta] Off
 MidiNote [kanał-midi].[nuta] Off
 MidiNote [nuta] [szybkość] Off
 MidiNote [kanał-midi].[nuta] [szybkość] Off

MidiNote jest funkcją wysyłającą komunikaty MIDI Node wyjściem MidiOut. Jeśli nie podany jest kanał midi, to użyty będzie kanał midi ustawienia MSC. Jeśli nie jest podana szybkość, będzie wysłany komunikat szybkości zerowej. Jeśli dodane jest pomocnicze słowo Off, to wysyłane jest Note-Off zamiast Note-On

Przykład:

[Channel]> MidiNote 12 127

Wysła komunikat Note-On z nutą 12 ("C 0") z pełną szybkością

[Channel]> MidiNote 14 Off

Wysła komunikat Note-Off z nutą 14 ("D 0")

Słowo: MidiProgram

MidiProgram jest funkcją używaną do transmisji komunikatów MIDI Program-Change.

Składnia

MidiProgram [program]

MidiProgram [kanał-midi].[program]

MidiProgram jest funkcją transmitującą komunikaty MIDI Program-Change przez gniazdo MidiOut. Jeśli nie podany jest kanał midi, to użyty będzie kanał midi ustawienia MSC.

Przykład:

[Channel]> MidiProgram 12

Przesła Program Change o wartości 12 ("Marimba")

Słowo: Move

Move jest funkcją używaną do nadawania obiektom nowe numery ID

Składnia

Move [Lista-objektów] At [Docelowe-startowe-ID]

Jeśli podane miejsce docelowe nie jest puste, to docelowy obiekt jest przemieszczany do miejsca źródła (zamiana miejscami obiektów/ID)

Gdy w linii komend jest słowo Move, to obiekty z puli mogą być przestawiane techniką przeciągnij-i-upuść. Użyj klawisza Escape aby anulować tryb przeciągnij-i-upuść.

Przykład:

[Channel]> Move Group 5 At 9

To co było grupą 5 staje się grupą 9.

wciśnij **Move**, następnie wciśnij i przytrzymaj na grupie 5, przeciągnij i zwolnij nad grupą 9

To co było grupą 5 staje się grupą 9.

Słowo: NetworkInfo

NetworkInfo to funkcja wyświetlająca w oknie **Commandline Feedback** informacje o sieci.

Składnia

NetworkInfo

Słowo: NetworkNodeInfo

Zwraca informacje o bramkach Node w sieci

Słowo: NewShow

NewShow to funkcja używana do stworzenia pustego spektaklu.

Składnia

NewShow "Nazwa-spektaku"

NewShow "Nazwa-spektaku" /noconfirm

Jeśli na aktualnie wybranym napędzie jest plik spektaklu z taką samą nazwą, będzie trzeba zatwierdzić nadpisanie istniejącego pliku.

Przykład:

[Channel]> NewShow Makbet

Tworzy w konsoli nowy plik spektaklu 'Makbet'

Słowo: Next

Next jest słowem kluczowym z wieloma funkcjami

Składnia

Next

Jeśli nie ma aktualnej selekcji, a domyślnym słowem kluczowym jest Fixture lub Channel, to wybrane będzie odpowiadające mu urządzenie z najniższym ID.

Jeśli wybrane jest tylko jedno urządzenie, a domyślnym słowem kluczowym jest Fixture lub Channel, to wybrane będzie urządzenie z następnym ID.

Jeśli wybrane jest wiele urządzeń, to Next zmienia właściwość Single x w Matricks, dając tym samym wybór częściowy jednego urządzenia w bieżącej selekcji. Jeśli aktywne jest MatricksInterleave, to nastąpi częściowe wybieranie urządzeń kolumna po kolumnie.

Przykład:

[Channel]> Group 5

[Channel]> Next

Wybiera pierwsze urządzenie w grupie 5, zgodnie z kolejnością wyboru

Słowo: NextRow

NextRow jest funkcją zwiększającą w MATricks właściwość Single y

Składnia

NextRow

Z aktywnym MatricksInterleave, NextRow zwiększa w Matricks właściwość Single y, dając częściowy wybór rzędu za rzędem w aktualnej selekcji.

Przykład:

[Channel]> Matricksinterleave 4

[Channel]> NextRow

Wybiera pierwszy rząd 4 urządzeń

Słowo: Normal

Normal jest obiektem przechowującym standardową wartość dla funkcji At

Składnia

Normal

Normal jest obiektem przechowującym wartości użyte w skrócie At

Przykład:

At At

:Processed: At Normal

Słowo: Off

Off jest słowem kluczowym używanym zarówno jako funkcja jak i słowo pomocnicze

Składnia

Off [Lista-objektów]

[Funkcja] Off [Lista-objektów] (słowo pomocnicze)

[Funkcja] Off (słowo pomocnicze)

Słowo kluczowe **Off** jest używane zarówno jako funkcja jak i słowo pomocnicze.

Jako funkcja (słowo startowe) **Off** ma cztery funkcje z następującymi priorytetami:

1. Jeśli obiekt docelowy może odtwarzać, to zostanie zatrzymany/wyłączony.
2. Jeśli obiekt ma wartości/parametry, to zostanie wyrzucony z programera.
3. Jeśli obiekt reprezentuje selekcję, to selekcja zostanie wyrzucona z programera.
4. Jeśli obiekt reprezentuje atrybuty, to będą one wyrzucone z programera dla bieżącej selekcji.

Jako słowo pomocnicze innej funkcji, **Off** oznacza koniec funkcji tymczasowej, lub wyłączony stan funkcji przełączającej.

Przykład:

[Channel]> Off Executor 3

Wyłącza executor 3

[Channel]> Off Cue 4

Wyrzuca z programera parametry z cue 4

[Channel]> Off Channel 5 + 6

Wyrzuca z programera kanały 5 i 6

[Channel]> Flash Off Executor 1.2.4

Oznacza zwolnienie klawisza Flash

[Channel]> Highlight Off

Wyłącza tryb Highlight

Słowo: On

On jest słowem kluczowym używanym zarówno jako funkcja jak i słowo pomocnicze

Składnia

On [Lista-obiektów]

[Funkcja] On [Lista-obiektów] (słowo pomocnicze)

[Funkcja] On (słowo pomocnicze)

Słowo kluczowe **On** jest używane zarówno jako funkcja jak i słowo pomocnicze.

Jako funkcja (słowo startowe) **On** ma cztery funkcje z następującymi priorytetami:

1. Jeśli obiekt może odtwarzać, to przywróci bieżący krok, lub rozpocznie odtwarzanie.
2. Jeśli obiekt ma wartości/parametry, to zostaną one aktywowane w programerze.
3. Jeśli obiekt reprezentuje selekcję, to selekcja zostanie aktywowana w programerze.
4. Jeśli obiekt reprezentuje atrybuty, to będą one aktywowane w programerze dla bieżącej selekcji.

Jako słowo pomocnicze innej funkcji, **On** oznacza aktywację funkcji tymczasowej, lub włączony stan funkcji przełączającej.

Przykład:

[Channel]> On Executor 3

Przywraca bieżący krok executora 3

[Channel]> On Cue 4

Aktywuje parametry cue 4

[Channel]> On Channel 5 + 6

Aktywuje urządzenia Channel 5 i 6

[Channel]> Flash On Executor 1.2.4

Oznacza wciśnięcie klawisza Flash

[Channel]> Highlight On

Włącza tryb Highlight

Słowo: Oops

Oops jest funkcją używaną do wycofania ostatniego polecenia, ostatniej selekcji urządzeń, lub ostatniej akcji w programerze. Oops nie jest możliwe z odtwarzaniem. Oops może wycofać 100 ostatnich czynności.

Składnia

Oops

Przykład:

[Channel]> oops /clear

Komenda ta wyczyści całą listę 'oops' - ta czynność jest nieodwracalna.

Słowo: OutFade

OutFade jest słowem pomocniczym do wskazania czasów przenikania wyjściowego

Składnia

OutFade [Lista-wartości]

Jako słowo pomocnicze do funkcji odtwarzania (np. Goto), to słowo określa czas przenikania wyjściowego w jakim będzie wykonywana czynność.

Jako słowo pomocnicze do funkcji programowania (np. Store), to słowo dodaje czas przenikania wyjściowego do danego obiektu.

Przykład:

[Channel]> Goto Cue 3 Fade 2 OutFade 4

Wykona przenikanie wyjściowe (wartości dimmera ze zmniejszającą się wartością) z czasem 4 sekund, i przenikanie wejściowe cue 3 z czasem 2 sekund

[Channel]> Store Cue 3 Fade 4

Tworzy cue 3 i ustawia jej czas przenikania wyjściowego na 4 sekundy

Słowo: OutDelay

OutDelay jest słowem pomocniczym do wskazania czasów opóźnień przenikania wyjściowego

Składnia

OutDelay [Lista-wartości]

Jako słowo pomocnicze do funkcji odtwarzania (np. Goto), to słowo określa czas opóźnienia przenikania wyjściowego w jakim będzie wykonywana czynność.

Jako słowo pomocnicze do funkcji programowania (np. Store), to słowo dodaje czas opóźnienia przenikania wyjściowego do danego obiektu.

Przykład:

[Channel]> Goto Cue 3 OutDelay 4

Przenika cue 3 i wygasza starą cue (wszystkie zmniejszane dimmer) po 4 sekundach

[Channel]> Store Cue 3 OutDelay 4

Tworzy cue 3 i ustawia jej czas opóźnienia przenikania wyjścia na 4 sekundy

Słowo: Page

Page jest typem obiektu przechowującym zestawy executorów

Składnia

Page [ID]

Page [PulaStron].[ID]

Domyślną funkcją tego obiektu jest Call. Wywołanie Page przełączy fizyczne executory na zadaną stronie.

Jeśli zastosujesz funkcję nie obsługiwaną przez obiekt Page, funkcja będzie przekazana na obiekty executorów podlegające danemu obiektowi Page.

Przykład:

[Channel]> Page 5

Przełącza fizyczne executory na stronę 5

[Channel]> Delete Page 4.2

Kasuje stronę 2 w puli stron 4 (funkcja jeszcze nie wdrożona)

[Channel]> Pause Page 3

Wysłała komendę paazy do executorów na stronie 3

Słowo: Park

Park jest funkcją do zablokowania wyjściowych wartości DMX dla atrybutów

Składnia

Park [Lista-selekcji] (At [Wartość])

Park [Lista-atrybutów] (At [Wartość])

Park może być użyte do zablokowania wartości wyjściowych selekcji urządzeń, lub grup atrybutów bieżącej selekcji.

Jeśli nie jest zadawana wartość, atrybuty są parkowane na bieżącej wartości.

Przykład:

[Channel]> Park Fixture 5

Parkuje atrybuty urządzenia 5 na bieżącej wartości

[Channel]> Park Attribute "pan"

Parkuje atrybuty pan dla bieżącej selekcji na bieżących wartościach

[Channel]> Park Channel 1 Thru 5 At 100

Parkuje kanały od 1 do 5 na 100%

Słowo: Part

Part jest typem obiektu wskazującym na część cue

Składnia

Part [ID]

Z obiektem Part, cue można dzielić na części, aby łatwo nadawać i edytować różne czasy dla grup parametrów urządzeń

Przykład:

[Channel]> Store Cue 3 Part 2

Tworzy drugą część cue 3

Słowo: Paste

Paste jest funkcją używaną do tworzenia obiektów z zawartości poliku clipboard.xml

Składnia

Paste [Obiekt startowy]

Jeśli nie podano typu obiektu, a linia komend nie ma wskazanego celu (lokalizacja główna), to domyślnym typem obiektu tej funkcji, która będzie użyta, jest Cue.

Przykład:

[Channel]> Paste Group 5

Tworzy grupę 5 (oraz możliwe że także 6, 7, itd), na podstawie zawartości z clipboard.xml

Słowo: Pause

Pause jest funkcją używaną do zatrzymania/pauzowania odtwarzania obiektu

Składnia

Pause [Lista-obiektów]

Pause On [Lista-obiektów]

oświetlenie
i technika
sceniczna

oświetlenie
i technika
sceniczna

oświetlenie
i technika
sceniczna

Pause Off [Lista-obiektów]

Pause jest funkcją przełączającą stan. Oznacza to że aktywowanie Pause bez słów pomocniczych włącza/wyłącza pauzowanie obiektów.

Przykład:

[Channel]> Pause Executor 3

Pauzuje (lub odpauzuje) executor 3

Słowo: **Preset**

Preset jest typem obiektu używanym do odniesień do wartości atrybutów

Składnia

Preset [ID]
 Preset [Typ-presetu].[ID]
 Preset [Pula-presetów].[Typ-presetu].[ID]
 Preset "Nazwa"

Domyślna funkcja obiektu preset zależy od stanu selekcji w programerze. Jeśli nie ma wybranych urządzeń, to domyślną funkcją jest **SelfFix**, a jeśli w programerze jest selekcja, to domyślną funkcją jest **At**.

Przykład:

[Channel]> Preset 5

Piąty preset aktualnie wybranego typu presetu.

[Channel]> Preset 3,2

Drugi preset typu presetu 3 (Gobo)

[Channel]> Preset 3.2.1

Pierwszy preset drugiego typu presetu (Position) z trzeciej puli presetów (jeszcze nie wdrożone).

[Channel]> Preset "Ciemno czerwony"

Pierwszy preset z nazwą "Ciemny czerwony"

Słowo: **PresetType**

PresetType jest obiektem reprezentującym typy presetów urządzenia

Składnia

PresetType [numer]
 PresetType "Nazwa"
 PresetType [typ presetu].[cecha]
 PresetType [typ presetu].[cecha].[atrybut]

Domyślną funkcją dla obiektu typów presetów jest **Call**. Wywołanie typów presetów wprowadza je na enkodery, oraz wybiera je w arkuszach urządzeń (niebieski nagłówek kolumny).

Typy presetów zawierają cechy i atrybuty, co oznacza że słowem PresetType można wywoływać także cechy i atrybuty, używając liczb rozdzielonych kropkami.

Przykłady:

[Channel]> PresetType 3

Wywołuje typ presetu Gobo

[Channel]> PresetType "Color"

Wywołuje typ presetu "Color"

[Channel]> PresetType 2.1

Wywołuje pierwszą cechę z drugiego typu presetu

[Channel]> On PresetType "Color".2

Aktywuje drugą cechę z typu presetu "Color"

[Channel]> PresetType \$preset.2

Wywołuje drugą cechę z aktualnego typu presetu

[Channel]> PresetType 3.2.1

Wywołuje pierwszy atrybut drugiej cechy trzeciego typu presetu

Słowo: Preview

Preview jest funkcją do podglądu i edycji cue na ciemno (blind)

Składnia

Preview [obiekt-cue]
 Preview [obiekt-part]
 Preview Next
 Preview Previous

Preview wczyta zadaną cue, lub jej część do edytora Preview i aktywuje w edytorze. (PreviewEdit On)
 Jeśli nie zadano cue, to używa będzie aktualna cue aktualnie wybranego executora.

/keepselection /ks : zachowuje selekcję przy wejściu w podgląd

/keepprogrammer /kp : zachowuje programer przy wejściu w podgląd

/autoupdate /au : każda wartość wprowadzana do programera Preview jest natychmiast zapisywana

/add : dodanie jako dodatkowe odtwarzanie podglądowe

Przykład:

[Channel]> Preview Cue 5

Cue 5 wybranego executora jest wczytywane do edytora Preview.

[Channel]> Preview Cue 5 Part 2

Cue 5 część 2 wybranego executora jest wczytywane do edytora Preview.

[Channel]> Preview Executor 3

Aktualna cue z executora 3 jest wczytywana do edytora Preview.

Słowo: PreviewEdit

PreviewEdit jest funkcją do przełączania konsoli między programerem Live i pracującym "na ciemno" edytorem Preview

Składnia

PreviewEdit
 PreviewEdit On
 PreviewEdit Off

PreviewEdit jest funkcją przełączającą stan. Oznacza to że wywołanie PreviewEdit bez słowa pomocniczego przełącza między programerami Live i Preview.

Przykład:

[Channel]> PreviewEdit On

Włącza PreviewEdit, otwiera edytor Preview

Słowo: PreviewExecutor

PreviewExecutor to alter-ego sekwencji/executora w edytorze Preview

Składnia

PreviewExecutor

PreviewExecutor może być użyte jako pseudonim do wskazania sekwencji/executora aktualnie aktywnego w edytorze Preview

Przykład:

[Channel]> Go PreviewExecutor

Uruchamia następną cue z jej czasami w edytorze Preview

oświetlenie
i technika
sceniczna

oświetlenie
i technika
sceniczna

oświetlenie
i technika
sceniczna

[Channel]> Store Cue 5 PreviewExecutor

Zapisuje cue 5 w sekwencji która jest aktualnie w Preview

Słowo: Previous

Previous jest słowem kluczowym z wieloma funkcjami

Składnia**Previous**

Jeśli nie ma aktualnej selekcji, a domyślnym słowem kluczowym jest Fixture lub Channel, to wybrane będzie odpowiadające mu urządzenie z najwyższym ID.

Jeśli wybrane jest tylko jedno urządzenie, a domyślnym słowem kluczowym jest Fixture lub Channel, to wybrane będzie urządzenie z poprzednim ID.

Jeśli wybrane jest wiele urządzeń, to Next zmniejsza właściwość Single x w Matricks, dając tym samym wybór częściowy jednego urządzenia w bieżącej selekcji. Jeśli aktywne jest MatricksInterleave, to nastąpi częściowe wybieranie urządzeń kolumna po kolumnie.

Przykład:

[Channel]> Group 5

[Channel]> Previous

Wybiera ostatnie urządzenie w grupie 5, zgodnie z kolejnością wyboru

Słowo: PrevRow

PrevRow jest funkcją zmniejszającą w Matricks właściwość Single y

Składnia**PrevRow**

Z aktywnym MatricksInterleave, PrevRow zmniejsza w Matricks właściwość Single y, dając częściowy wybór rzędu po rzędzie wstecz w aktualnej selekcji.

Przykład:

[Channel]> MatricksInterleave 4

[Channel]> PrevRow

Wybiera ostatni rząd urządzeń

Słowo: PSRPrepare

PSRPrepare jest funkcją używaną do przygotowania pliku spektaklu do operacji Partial Show Read.

Słowo: Rate1

Rate1 to funkcja kasująca wszelkie modyfikacje tempa z powrotem na współczynnik 1

Składnia**Rate1 [Lista-objektów]****Przykład:**

[Channel]> Rate1 Executor 5

Ustawia tempo executora 5 na 1:1

Słowo: RdmAutomatch

By w linii komend użyć słowa RdmAutomatch, wpisz w niej słowo **RdmAutomatch**, lub skrót **RdmA**.

Składnia**RdmAutomatch [lista obiektów]**

Wymagania:

- Urządzenia MA nie sparowane
- Urządzenia MA i RDM mają te same adresy DMX
- Typy urządzeń MA i urządzenia RDM mają te same rozmiary DMX
- Wszystkie części urządzeń MA są w aktualnym świecie i filtrze

Słowo RmdAutomatch automatycznie paruje urządzenia RDM.

Możliwymi typami obiektów są:

- Channel
- Fixture
- FixtureType
- RDMFixtureType
- Group
- Sequence
- Cue
- Executor
- Preset (tylko presety Selective)
- Selection
- World

Jeśli nie zostanie zadany obiekt, użyta będzie aktualna selekcja.

RdmAutomatch jest słowem kluczowym funkcji.

Przykłady:

[Channel]> RdmAutomatch

Auto parowanie wybranych urządzeń

[Channel]> RdmAutomatch Group 1

Auto parowanie urządzeń użytych w grupie 1

[Channel]> RdmAutomatch Group 1 If Sequence 2

Auto parowanie tylko tych urządzeń, które są użyte w grupie 1 i są jednocześnie użyte w sekwencji 2.

Słowo: RdmAutopatch

By w linii komend użyć słowa RdmAutopatch, wpisz w niej słowo **RdmAutopatch**, lub skrót **RdmAutop**.

Składnia

RdmAutopatch [lista obiektów]

Wymagania:

- Urządzenia MA są sparowane
- Urządzenia MA są zaadresowane
- Typy urządzeń MA i urządzenia RDM są na tych samych liniach

Słowo RmdAutopatch automatycznie adresuje urządzenia RDM na adresy ze spisu urządzeń w konfiguracji.

oświetlenie
i technika
sceniczna

oświetlenie
i technika
sceniczna

oświetlenie
i technika
sceniczna

Możliwymi typami obiektów są:

- Channel
- Fixture
- FixtureType
- RDMFixtureType
- Group
- Sequence
- Cue
- Executor
- Preset (tylko presety Selective)
- Selection
- World

Jeśli nie zostanie zadany obiekt, użyta będzie aktualna selekcja.

RdmAutopatch jest słowem kluczowym funkcji

Przykłady:

[Channel]> RdmAutopatch

Auto adresowanie wybranych urządzeń

[Channel]> RdmAutopatch Group 1

Auto adresowanie urządzeń użytych w grupie 1

[Channel]> RdmAutopatch Group 1 If Sequence 2

Auto adresowanie tylko tych urządzeń, które są użyte w grupie 1 i są jednocześnie użyte w sekwencji 2.

Słowo: RdmFixtureType

By w linii komend użyć słowa RdmFixtureType, wpisz w niej słowo **RdmFixtureType**, lub skrót **Rd**.

Składnia

[Funkcja RDM] RdmFixtureType [numer ID]

Słowo RdmFixtureType wskazuje obiekt, celem dostępu do urządzenia RDM według numeru ID urządzenia RDM.

By zobaczyć ID dla RdmFixtureType, wejdź do **Setup** → **Patch & Fixture Schedule** → **RDM Devices**. Numer ID dla RdmFixtureType jest wyświetlany w polu informacji.

Podpowiedź: By zobaczyć numer ID dla RdmFixtureType, można również wpisać w linii komend **CD RDM_Data.RDM_Fixture_Types**. Następnie wpisać w linii komend **List**, wcisnąć **Please** i otworzyć okno **Commandline Feedback**.

Przykłady:

[Channel]> RdmAutomatch RdmFixtureType 1

Auto parowanie typu urządzenia RDM numer 1

[Channel]> RdmUnmatch RdmFixtureType 1

Auto rozdzielanie typu urządzenia RDM numer 1

Słowo: RdmInfo

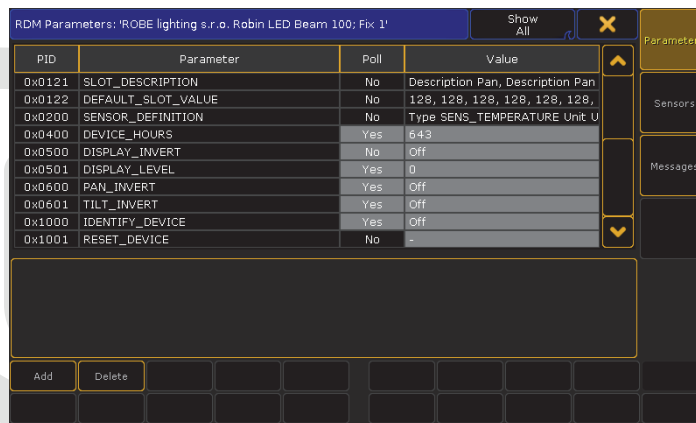
By w linii komend użyć słowa RdmInfo, wpisz w niej słowo **RdmInfo**, lub skrót **Rdml**.

Składnia

RdmInfo [Channel / Fixture] [ID]

RdmInfo [Channel / Fixture] [ID] /[screen] [ID]

Słowo kluczowe RdmInfo otwiera okno z aktualnymi informacjami RDM dla wskazanego urządzenia (Fixture lub Channel).



RdmInfo jest słowem kluczowym funkcji.

Przykłady:

[Channel]> RdmInfo Fixture 3

Otworzy okno informacji RDM dla urządzenia 3.

[Channel]> RdmInfo Fixture 3 /screen=3

Otworzy okno informacji RDM dla urządzenia 3 na ekranie 3.

Słowo: RdmList

By w linii komend użyć słowa RdmList, wpisz w niej słowo **RdmList**, lub skrót **RdmL**.

Składnia

RdmList [Channel / Fixture] [ID] / [opcja] = [wartość opcji]

Polecenie RdmList generuje listę odebranych danych RDM. Lista jest wyświetlana w oknie **Commandline Feedback**.

Jeśli nie poda się ID dla urządzenia (Fixture lub Channel), wyświetlone będą wszystkie dane RDM.

RdmList jest słowem kluczowym funkcji.

Opcje

By wyświetlić listę wszystkich opcji dostępnych dla polecenia RdmList, wpisz w linii komend:

[Channel]> RdmList /?

RdmList ma następujące opcje:

Opcja	Skrót opcji	Wartość opcji	Opis
filename	f	np. "dane"	Tworzy w folderze temp listę RDM nazwaną data.txt. Jeśli nie zadamy nazwy, plik będzie nazwany RDM.txt.
multipatch	m	np. 3	Tworzy listę tylko dla trzeciego urządzenia multipatch.
UID	- brak skrótu -	np. "43500F019FCB"	Tworzy listę RDM dla zadanego UID.

Przykłady:

[Channel]> RdmList Fixture 3

Generuje listę RDM dla urządzenia 3 w oknie **Commandline Feedback**.

[Channel]> RdmList Fixture 3/filename = "urządzenie RDM 3"

Generuje listę RDM dla urządzenia 3 w oknie **Commandline Feedback**, oraz w pliku .txt o nazwie "urządzenie RDM 3" w folderze "temp".

Słowo: **RdmSetParameter**

By uzyskać w linii komend polecenie RdmSetParameter, wpisz do niej **RdmSetParameter**, lub użyj skrótu **RdmS**.

Składnia

RdmSetParameter [Parameter ID][Parameter Value] / [Option]=[Option Value]

Opis

Poleceniem RdmSetParameter można z linii komend ustawiać RDM.

Jeśli nie wskaże się ID, użyta będzie selekcja urządzeń.

Słowo RdmSetParameter jest słowem kluczowym funkcji.

Parametr ID (= PID)

W linii komend możemy zadawać PID używając ich nazw, lub numeracji hex danego PID.

Ważne: Jeśli zadajesz PID lub wartości PID unikalne dla określonego producenta, trzeba używać wartości typu hex. Nazwy PID oraz nazwy wartości PID unikalne dla określonego producenta mogą nie być przetwarzane w linii komend grandMA2.

Poniższa tabela przedstawia listę obsługiwanych przez linię komend PID, wraz z wartościami parametrów.

PID będą przetwarzane tylko jeśli urządzenie RDM obsługuje PID.

Nazwa ID	Wartość hex PID	Nazwa wartości PID	Wartość hex wartości PID	Opis
CLEAR_STATUS_ID	0x0032	Brak wartości.	---	Czyści kolejkę komunikatów stanu.
DEVICE_HOURS	0x0400	Liczba 32 bitowa.	---	Pobiera lub ustawia licznik godzin pracy.
DEVICE_LABEL	0x0082	Opis tekstowy ASCII. Do 32 znaków.	---	Umożliwia zadanie opisowej etykiety dla każdego urządzenia.
DEVICE_POWER_CYCLES	0x0405	Liczba cykliów włączenia (32-bit)	---	Pobiera lub ustawia licznik ilości uruchomień. Niektóre urządzenia mogą obsługiwać tylko GET_COMMAND dla tej czynności, nie pozwalając na ustawianie licznika włączeń urządzenia.
DISPLAY_INVERT	0x0500	Off, On, Auto	0x00, 0x01, 0x02	Pobiera lub zmienia ustawienie odwrócenia wyświetlacza. Odwracanie jest zwykle używane do odwrócenia wyświetlanego obrazu o 180 stopni.
DISPLAY_LEVEL	0x0501	Poziom wyświetlacza	Unikalne dla producenta. Zobacz instrukcję urządzenia.	Pobiera lub zmienia ustawienia jasności wyświetlacza.
DMX_PERSONALITY	0x00E0	Aktualny tryb spośród dostępnych trybów	---	Ustawia tryb DMX512 we wskazanym urządzeniu. Wiele urządzeń takich jak ruchome światła, mają różne tryby DMX512. Zmiana trybu może wpływać na wiele parametrów RDM.
DMX_START_ADDRESS	0x00F0	DMX512 Address (16-bit)	---	Ustawia adres startowy DMX512.
FACTORY_DEFAULTS	0x0090	False, True	0x00, 0x01	Przywraca urządzenie do jego domyślnych fabrycznie ustawień użytkownika lub konfiguracji.
IDENTIFY_DEVICE	0x1000	Off lub Stop, On lub Start	0x00, 0x01	Fizyczna identyfikacja urządzenia określonego zadaniem UID.
LAMP_HOURS	0x0401	Godzinowy czas lampy (32-bit)	---	Pobiera ilość godzin lampy, lub ustawia licznik na zadaną wartość początkową.
LAMP_ON_MODE	0x0404	LAMP_ON_MODE_OFF, LAMP_ON_MODE_DMX, LAMP_ON_MODE_ON, LAMP_ON_MODE_AFTER_CAL, Tryby unikalne dla producenta	0x00, 0x01, 0x02, 0x03, 0x80 - 0xDF	Pobiera lub zmienia tryb włączenia lampy. Tryb włączenia lampy określa warunki, według których lampa zostanie włączona.
LAMP_STATE	0x0403	LAMP_OFF, LAMP_ON, LAMP_STRIKE, LAMP_STANDBY, LAMP_NOT_PRESENT, LAMP_ERROR	---	Pobiera lub zmienia aktualny stan pracy lampy.
LAMP_STRIKES	0x0402	Zapłony lampy (32-bit)	---	Pobiera ilość zapłonów lampy, lub ustawia licznik na określoną wartość początkową.
LANGUAGE	0x00B0	Dwuznakowy kod z wg ISO 639-1	---	Zmienia język komunikatów.
PAN_INVERT	0x0600	Off, On	0x00, 0x01	Pobiera lub zmienia ustawienie inwersji pan.
PAN_TILT_SWAP	0x0602	Off, On	0x00, 0x01	Pobiera lub zmienia ustawienia zamiany pan/tilt.
PERFORM_SELFTEST	0x1020	SELFTEST_OFF, Testy producenta, SELF_TEST_ALL	0x00, 0x01 - 0xFE, 0xFF	Aktywuje wszelkie wbudowane programy samotestujące, jakie mogą być dostępne.

Nazwa ID	Wartość hex PID	Nazwa wartości PID	Wartość hex wartości PID	Opis
POWER_STATE	0x1010	POWER_STATE_FULL_OFF, POWER_STATE_SHUTDOWN, POWER_STATE_STANDBY, POWER_STATE_NORMAL	0x00, 0x01, 0x02, 0xFF	Pobiera lub zmienia stan zasilania.
REAL_TIME_CLOCK	0x0603	rok (16-bit), miesiąc, dzień, godzina, minuta, sekunda	---	Pobiera lub ustawia zegar czasu rzeczywistego w urządzeniu.
RECORD_SENSORS	0x0202	Sensor Number	---	Instruuje urządzenie takie jak szuflada regulatorów nadzorująca zmiany obciążenia, by zapisać aktualną wartość do nadzorowania zmian czujnika.
RESET_DEVICE	0x1001	Warm Reset, Cold Reset	0x01, 0xFF	Resetuje odbiorcę.
SENSOR_VALUE	0x0201	Sensor #, Present Value (16-bit), Lowest Detected Value (16-bit), Highest Detected Value (16-bit), Recorded Value (16-bit)	---	Pobiera lub resetuje dane czujnika.
TILT_INVERT	0x0601	Off, On	0x00, 0x01	Pobiera lub zmienia ustawienia inwersji tilt.

Opcje

By otrzymać listę wszystkich dostępnych opcji dla polecenia RdmSetParameter, wpisz w linii komend:

```
[Channel]> RdmSetParameter /?
```

RdmSetParameter ma następujące opcje:

Opcja	Skrót opcji	Wartość opcji	Opis
multiPATCH	m	0 = wszystkie urządzenia wieloadresowe, 1 = urządzenie wieloadresowe 1, i tak dalej.	Ustawia numer dodatkowego adresu.
UID	Brak dostępnego skrótu	Przykładowo "43500F019FCB"	Ustawia RDM UID do wysyłania parametru RDM do urządzenia.

Przykład:

```
[Channel]> RdmSetParameter dmx_start_address 3 / UID = "43500F019FCB"
```

Ustawia adres startowy DMX na 3 w urządzeniu RDM z identyfikatorem UID 43500F019FCB

```
[Channel]> RdmSetParameter invert_display 1
```

Odwraca wyświetlanie w aktualnie wybranym urządzeniu z RDM.

Słowo: RdmSetPatch

By uzyskać w linii komend polecenie RdmSetPatch, wpisz do niej RdmSetPatch lub skrót RdmSetPat.

Składnia

```
RdmSetPatch [adres DMX] / [opcja] = [wartość opcji]
```

Poleceniem RdmSetPatch ustawiamy adres DMX w urządzeniu RDM, używając linii komend.

Jeśli nie zadamy indywidualnego ID, użyta będzie selekcja urządzeń.

Słowo RdmSetPatch jest słowem kluczowym funkcji.

Opcje

By otrzymać listę wszystkich dostępnych opcji dla polecenia RdmSetPatch wpisz w linii komend:

```
[Channel]> RdmSetPatch /?
```

RdmSetPatch ma następujące opcje:

Opcja	Skrót opcji	Wartość opcji	Opis
multiPATCH	m	0 = wszystkie urządzenia wieloadresowe, 1 = urządzenie wieloadresowe 1, i tak dalej.	Ustawia numer dodatkowego adresu.
UID	Brak dostępnego skrótu	Przykładowo "43500F019FCB"	Ustawia RDM UID do wysyłania parametru RDM do urządzenia.

Example:

[Channel]> RdmSetPatch 25

Ustawia urządzeniom z aktualnej selekcji urządzeń adres startowy DMX na 25.

[Channel]> RdmSetPatch 25 / multipatch = 5

Ustawia pięć adresy wielokrotnego adresowania dla aktualnej selekcji urządzeń, na adres DMX 25.

Słowo: RdmUnmatch

By w linii komend użyć słowa RdmUnmatch, wpisz w niej słowo **RdmUnmatch**, lub skrót **Rdm**.

Składnia

RdmUnmatch [lista obiektów]

Słowo RdmUnmatch automatycznie rozparowuje urządzenia RDM.

Możliwymi typami obiektów są:

- Channel
- Fixture
- FixtureType
- RDMFixtureType
- Group
- Sequence
- Cue
- Executor
- Preset (tylko presety Selective)
- Selection
- World

RdmUnmatch jest słowem kluczowym funkcji.

Przykłady:

[Channel]> RdmUnmatch

Rozparowanie wybranych urządzeń

[Channel]> RdmUnmatch Group 1

Rozparowanie urządzeń użytych w grupie 1

[Channel]> RdmUnmatch Group 1 If Sequence 2

Rozparowanie tylko tych urządzeń, które są użyte w grupie 1 i są jednocześnie użyte w sekwencji 2.

Słowo: Reboot

Reboot to funkcja do restartowania konsol

Składnia

Reboot

Reboot [Lista-stacji]

Dopóki nie zostanie użyta opcja /noconfirm, to restart trzeba zatwierdzić na lokalnej stacji. Restart można anulować w ciągu 10 sekund na zdalnych stanowiskach

Przykład:

[Channel]> Reboot 192.168.0.10

Restart stacji z adresem IP 192.168.0.10

[Channel]> Reboot 10

Restart stacji mającej Host-ID 10 w twojej sieci

[Channel]> Reboot

restatruje twoją konsolę

Słowo: Record

Record to funkcja używana do nagrywania akcji w czasie rzeczywistym.

Składnia

Record [Obiekt]

Record jest funkcją przełączającą, która rejestruje czynności czasu rzeczywistego do obiektów Timecode lub Macro.

Przykład:

[Channel]> Record Timecode 1

Uruchamia (lub zatrzymuje) rejestrowanie czynności executorów w Timecode 1

[Channel]> Record Macro 5

Uruchamia (lub zatrzymuje) rejestrowanie czynności linii komend w Macro 5

[Channel]> Record Macro

Zatrzymuje rejestrowanie wszelkich makr

Słowo: Release

Release jest słowem kluczowym do wprowadzania wartości 'release' do programera

Składnia

Release [Lista-objektów]

Release [Lista-efektów]

Wartości 'release' są wartościami pozornymi, które mogą być dołączane do sekwencji śledzących, aby mówiły one by uwolnić sterowanie parametrem w danej cue.

Słowo kluczowe Release jest używane do wprowadzania wartości 'release' do programera dla parametrów reprezentowanych przez zadaną listę obiektów, filtrowaną przez bieżącą selekcję.

Jeśli lista obiektów nie zawiera wartości wartości efektów, to Release jest stosowana na warstwie wartości.

Gdy Release jest zastosowana do obiektów efektów, to wartości 'release' są ustawiane dla parametrów aktualnie używających efektu, zamiast parametrów zawartych przez obiekt, jak to ma miejsce w innych przypadkach.

Przykład:

[Channel]> Release Selection

Wprowadza wartości 'release' do warstwy wartości dla wszystkich atrybutów bieżącej selekcji

[Channel]> Release PresetType "position"

Wprowadza wartości release dla pan i tilt w warstwie wartości dla aktualnej selekcji, lub dla wszystkich urządzeń w przypadku braku selekcji.

[Channel]> Release Effect 4

Wprowadza wartości 'release' do warstwy efektu dla parametrów aktualnie odtwarzających efektu 4 (dla bieżącej selekcji, jeśli jest selekcja)

Słowo: Remote

Remote jest typem obiektu reprezentującym wejścia dla zewnętrznego wyzwalania

Składnia

Remote [Typ-zdalnego-sterowania].[ID]

Dostępne są trzy typy zdalnego sterowania w grandMA2:

1. DC Control (wejście analogowe)
2. MIDI Notes (nuty MIDI)
3. DMX

Słowo: Remove

Remove jest słowem kluczowym do wprowadzania wartości 'remove' do programera

Składnia

Remove [Lista-obiektów]

Remove [Lista-efektów]

Wartości 'remove' są wartościami pozornymi, które można użyć do usuwania parametrów czynnością Store/Merge.

Słowo kluczowe Remove jest używane do wprowadzania wartości 'remove' do programera dla parametrów reprezentowanych przez zadaną listę obiektów, filtrowaną przez bieżącą selekcję.

Wartości 'remove' są domyślnie stosowane do wszystkich warstw

Przykład:

[Channel]> Remove Selection

Wprowadza wartości 'remove' do wszystkich warstw wszystkich atrybutów bieżącej selekcji

[Channel]> Remove PresetType "position"

Wprowadza wartości 'remove' dla pan i tilt we wszystkich warstwach dla aktualnej selekcji, lub dla wszystkich urządzeń w przypadku braku selekcji.

Słowo: ResetDmxSelection

ResetDMXSelection jest funkcją używaną do czyszczenia selekcji w testerze DMX.

Składnia

ResetDmxSelection

Przykład:

[Channel]> ResetDmxSelection

Czyści selekcję testera DMX

Słowo: Root

Root to alter-ego dla każdego obiektu lub drzewa obiektu w spektaklu

Składnia

Root [indeks-gałęzi]

Root [indeks-gałęzi].[indeks-podrzędny]

Root [indeks-gałęzi].[indeks-podrzędny].[indeks-podrzędny-2]. itp.

Przykład:

[Channel]> CD Root 4.2

Zmienia lokalizację docelową linii komend na drugą pozycję głównej gałęzi 4 (dla v2.1: DMX Protocols/ETC Net2)

[Channel]> Export Root 6.4.1

Eksportuje pierwszy punkt drugiego punktu głównej gałęzi 6 (dla v2.1: Live Setup/Layers/layer 1 = pierwsza warstwa spisu urządzeń)

Słowo: SaveShow

SaveShow to funkcja do zachowania/zapisania danych spektaklu na wybranym napędzie

Składnia

SaveShow "Nazwa-spektaklu"

SaveShow "Nazwa-spektaklu" /noconfirm

Jeśli nie podamy nazwy spektaklu, to użyta będzie bieżąca nazwa. Jeśli istnieje plik z bieżącą nazwą, a nadana nazwa jest inna od aktualnej, to potrzebne będzie zatwierdzenie nadpisania pliku.

Przykład:

[Channel]> SaveShow Makbet

Zapisuje aktualny spektakl jako "Makbet" na wybranym napędzie

[Channel]> SaveShow

Zapisuje aktualny spektakl na wybranym napędzie

Słowo: Screen

Screen jest typem obiektu reprezentującym ekrany w konsoli

Składnia

Screen [numer-ekranu]
Screen [numer-ekranu].[numer-okna]

Przykład:

[Channel]> Delete Screen 1

Czyści ekran wielodotkowy

[Channel]> Assign Mask 5 Screen 2.3

Przypisuje maskę 5 do trzeciego okna na drugim ekranie

Słowo: Select

Select jest funkcją używaną do przypisania określonego obiektu jako domyślnego dla danego typu obiektu

Składnia

Select [Obiekt-executora]
Select Layout [ID]
Select Mask [ID]
Select Filter [ID]

Wybrany executor będzie głównym celem dla wszystkich komend związanych z executorem, np. Store Cue 4

Wybrany Layout będzie wyświetlany w każdym widoku Layout View, który ma aktywną opcję 'display selected'

Wybrany Mask będzie użyty w każdym arkuszu z aktywną opcją "Follow Selected Mask"

Wybrany Filter będzie użyty w każdej czynności związanej z parametrami urządzeń, tj. zapisywanie lub kasowanie cue

Przykład:

[Channel]> Select Executor 5

Wybiera executor 5 jako domyślny cel.

[Channel]> Select Layout 2

Layout 2 będzie wyświetlany w widoku Layout View

Słowo: SelectDrive

SelectDrive jest funkcją zmieniającą napęd do operacji na plikach

Składnia

SelectDrive [ID]

SelectDrive wybierze napęd używany do funkcji z użyciem twardego dysku, jak SaveShow/LoadShow, Import/Export, itp. Jeśli nie podano ID, to zostaną wyświetlone dostępne dyski twarde, podłączone pamięci USB oraz wcześniejsze instalacje oprogramowania, łącznie z odpowiadającymi im ID.

Jeśli wybrany zostanie napęd 'tylko do odczytu' (jak starsze instalacje), to funkcje zapisu zmienia wybrany napęd na 1 (wewnętrzny).

Przykład:

[Channel]> SelectDrive 1

Wybiera wewnętrzny dysk-twardy jako cel funkcji zapisywania

[Channel]> SelectDrive

Wyświetla w oknie **Commandline Feedback** aktualnie dostępne napędy

oświetlenie
i technika
sceniczna

oświetlenie
i technika
sceniczna

oświetlenie
i technika
sceniczna

Słowo: **Selection**

Selection jest obiektem reprezentującym aktualnie wybrane w programerze urządzenia

Składnia

Selection

Domyślną funkcją tego obiektu jest **SelfFix**. Oznacza to że użycie Selection bez podania funkcji dokona selekcji urządzeń, które są wybrane. (czyli tak jakby nic się nie stało)

Przykład:

[Channel]> Off Selection

Wyrzuca aktualną selekcję z programera

Słowo: **SelfFix**

SelfFix jest funkcją do tworzenia selekcji urządzeń w programerze

Składnia

SelfFix [Lista-obiektów]

Funkcja ta jest używana do selekcji urządzeń reprezentowanych w obiekcie. Jeśli pierwotna selekcja jest nienaruszona, to SelfFix będzie dodawać do aktualnej selekcji. Jeśli pierwotna selekcja została poruszona, to SelfFix zastąpi aktualną selekcję.

Rada: Funkcja ta jest domyślną funkcją dla większości obiektów, więc nawet jeśli wybieranie urządzenia jest najczęściej stosowaną funkcją, to sporadycznie będziemy podawać to słowo kluczowe

Uwaga: Jeśli będziemy używać SelfFix wielokrotnie, z tą samą listą obiektów, to urządzenia w liście obiektów zaczną się przełączać, przykładowo jeśli trzykrotnie wprowadzimy 'Group 3', to najpierw wybierzemy grupę 3, potem aktywujemy grupę 3, a następnie ją dezaktywujemy.

Przykład:

[Channel]> SelfFix Channel 1

robi to samo co "Channel 1" - wybiera grupę 1.

[Channel]> SelfFix Effect 3

Wybiera urządzenia użyte w grupie 3

[Channel]> SelfFix DMX 1.40

Wybiera urządzenia/kanały, które mają parametry zaadresowane na 1 linii DMX, kanał 40.

Słowo: **Sequence**

Sequence jest typem obiektu przechowującym listę pamięci cue

Składnia

Sequence [ID]

Sequence [Pula-sekwencji].[ID]

Domyślną funkcją obiektu Sequence jest SelfFix. Oznacza to że wywoływanie sekwencji bez określania funkcji, wybierze w programerze urządzenia z sekwencji.

Jeśli zastosujesz funkcję nie obsługiwaną przez obiekt Sequence, funkcja będzie przekazana na obiekty Cue podlegające danemu obiektowi Sequence.

Przykład:

[Channel]> Sequence 5

Wybierz wszystkie urządzenia z sekwencji 5

[Channel]> Block Sequence 3

Blokuje wszystkie cue z sekwencji 3

Słowo: SetIP

SetIP jest funkcją używaną do zmiany adresu IP w interfejsie Ethernet na konsoli/stacji

Składnia

SetIP [Nazwa-interfejsu] [adres-IP]

Funkcja ta zmieni adres IP interfejsu Ethernet. Bez podania adresu, w oknie **Commandline Feedback** wyświetlona zostanie lista dostępnych interfejsów Ethernet, razem z ich adresami IP.

Na standardowej konsoli są dwa interfejsy sieciowe, "eth0" i "eth1", które można odnaleźć na tylnym panelu konsoli, opisane jako "Ethernet 1" i "Ethernet 2"

Uwaga: Zmiany adresów IP dokonują się po następnym restarcie.

Przykład:

[Channel]> SetIP 192.168.0.5

Ustawia adres IP pierwszego interfejsu ethernetowego

[Channel]> SetIP "eth0" 192.168.0.5

Ustawia adres IP pierwszego interfejsu ethernetowego

[Channel]> SetIP "eth1" 2.0.0.10 /mask=255.0.0.0

Ustawia adres IP i maskę sieciową drugiego interfejsu ethernetowego

Słowo: Setup

Setup to funkcja używana do otwierania/zamykania okna menu Setup

Składnia

Setup

Słowo: SetUserVar

SetUserVar to funkcja używana do ustawienia zmiennych użytkownika

Składnia

SetUserVar \$nazwazmiennej = wartoscliczbowa

SetUserVar \$nazwazmiennej = "tekst"

Rada: Aby usunąć zmienną, nadaj jej pustą wartość

Przykład:

SetUserVar \$mojulubionyklawisz = "Flash"

Tworzy zmienną \$mojulubionyklawisz o treści Flash

Assign \$mojulubionyklawisz Executor 101 Thru 115

Nadaje funkcję Flash executorom klawiszowym

Słowo: SetVar

SetVar to funkcja używana do ustawienia zmiennych globalnych

Składnia

SetVar \$nazwazmiennej = wartoscliczbowa

SetVar \$nazwazmiennej = "tekst"

Rada: Aby usunąć zmienną, nadaj jej pustą wartość

Przykład:

SetVar \$naszulubionyklawisz = "Flash"

Tworzy zmienną \$naszulubionyklawisz o treści Flash

Assign \$naszulubionyklawisz Executor 101 Thru 115

Nadaje funkcję Flash executorom klawiszowym

Słowo: ShuffleSelection

ShuffleSelection to funkcja do losowego przetasowania kolejności selekcji w aktualnej selekcji.

Składnia

ShuffleSelection

ShuffleSelection losowo przetasuje kolejność selekcji w aktualnej selekcji.

Przykład:

[Channel]> ShuffleSelection

Kolejność selekcji w aktualnej selekcji została losowo przetasowana

Słowo: ShuffleValues

ShuffleValues to funkcja używana do losowego przemieszczania wartości atrybutów w aktualnej selekcji.

Składnia

ShuffleValues

ShuffleValues przetasuje losowo wartości atrybutów w aktualnej selekcji

Funkcja ta przestrzega filtracji At

Przykład:

[Channel]> ShuffleValues

Wartości aktualnej selekcji są losowo przetasowane.

Słowo: Shutdown

Shutdown jest funkcją do wyłączenia konsolet

Składnia

Shutdown

Shutdown [lista-stacji]

Dopóki nie zostanie użyta opcja /noconfirm, to wyłączenie trzeba zatwierdzić na lokalnej stacji
Wyłączenie można anulować w ciągu 10 sekund na zdalnych stanowiskach

Przykład:

[Channel]> Shutdown 192.168.0.10

Wyłącza stację z adresem IP 192.168.0.10

[Channel]> Shutdown 10

Wyłączenie stacji mającej Host-ID 10 w twojej sieci

[Channel]> Shutdown

Wyłącza twoją bieżącą konsole

Słowo: SnapPercent

SnapPercent jest słowem pomocniczym do wskazania czasów skoku dla nieprzenikających parametrów

Składnia

SnapPercent [Lista-wartości]

Jako słowo pomocnicze do funkcji programowania (np. Store), to słowo dodaje moment skoku dla danego obiektu.

Przykład:

[Channel]> Store Cue 3 SnapPercent 0

Tworzy cue 3 i ustawia jest czas skoku na 0% (początek przenikania)

Słowo: Solo

Solo jest funkcją używaną do wymuszenia zera na wyjściu wszystkich parametrów dimmera w niewybranych urządzeniach

Składnia

Solo
Solo On
Solo Off

Solo jest funkcją przełączającą stan. Oznacza to że aktywowanie Solo bez słów pomocniczych przełącza stan trybu Solo na włączony lub wyłączony.

Przykład:

[Channel]> Solo On

Włącza tryb Solo

Słowo: SpecialMaster

SpecialMaster jest typem obiektu przechowującym gotowe zdefiniowane obiekty globalnych kontrolerek

Składnia

SpecialMaster [ID]
SpecialMaster "Nazwa"

SpecialMaster jest typem obiektu przechowującym fabrycznie zdefiniowane obiekty globalnych kontrolerek

Przykład:

[Channel]> SpecialMaster grand At 50

Ustawia poziom GrandMaster na 50%

[Channel]> Assign SpecialMaster 13 At Executor 15

Czyni executor 15 suwakiem do sterowania głośnością wyjścia dźwięku.

Słowo: Speed

Speed jest funkcją przypisywaną executorom

Składnia

Assign Speed (At) [Lista-executorów]

Speed jest funkcją która reguluje szybkość lub tempo executora zgodnie z pozycją suwaka

Słowo: StepFade

StepFade jest funkcją przypisywaną executorom

Składnia

Assign StepFade (At) [Obiekt-executora]

StepFade jest funkcją skalującą czasy przenikania obiektów przypisanych do executora, zgodnie z pozycją suwaka

Słowo: StepInFade

StepInFade jest funkcją przypisywaną executorom. Steruje ona czasem wejścia kroku dla każdego kroku w chaserze.

Składnia

Assign StepInFade (At) [Obiekt-executora]

Słowo: StepOutFade

StepOutFade jest funkcją przypisywaną executorom. Steruje ona czasem zejścia kroku dla każdego kroku w chaserze.

Składnia

Assign StepOutFade (At) [Obiekt-executora]

oświetlenie
i technika
sceniczna

oświetlenie
i technika
sceniczna

oświetlenie
i technika
sceniczna

Słowo: Stomp

Stomp jest funkcją, która nadaje wartości podobnie jak polecenie At, dodatkowo zatrzymując efekty pochodzące z innych źródeł

Składnia

Stomp [Lista-selekcji]
 Stomp [Lista-atrybutów]
 Stomp [Lista-wartości]
 Stomp [Lista-objektów]

Stomp jest funkcją zatrzymującą działające efekty przez ustawienie wartości 'Stomp' w programerze w warstwie kształtu efektu.

Stomp dla kanałów, urządzeń i grup wykona to dla wszystkich atrybutów w zadanych listach selekcji.

Stomp w atrybutach, cechach i typach presetów wykona Stomp dla zadanych atrybutów bieżącej selekcji.

Stomp na wartości, lub obiekcie zawierającym wartości, zastosuje wartości/obiekt tak jak komenda At, dodatkowo wykonując Stomp dla zmienianych parametrów.

Przykład:**[Channel]> Stomp 75**

Ustawia atrybut dimmera bieżącej selekcji na 75% i zatrzymuje wszelkie efekty działające na dimmerze

[Channel]> At Preset "Perkusista"

nadaje aktualnej selekcji wartości presetu "Perkusista". Jeśli uruchomiony jest efekt kółka, to urządzenia będą krążyć efektem wokół perkusisty.

[Channel]> Stomp Preset "drummer"

nadaje aktualnej selekcji wartości presetu "Perkusista". Jeśli uruchomiony jest efekt kółka, to urządzenia zatrzymają się i będą nieruchomo wycelowane w perkusistę.

[Channel]> Fixture 2 Stomp 0

Wybiera urządzenie 2, ustawia jego dimmer na zero i zatrzymuje wszelkie już działające efekty na jego dimmerze

Słowo: Store

Store jest funkcją używaną do tworzenia danych w twoim spektaklu

Składnia

Store [Lista-objektów] "Nazwa"
 Store [Lista-objektów] "Nazwa" [/opcje]

Store jest funkcją używaną do tworzenia danych w twoim spektaklu. Jeśli nie podano typu obiektu, to domyślnym typem obiektu tej funkcji, która będzie użyta, jest Cue.

Przykład:**[Channel]> Store 7**

Tworzy pamięć cue 7

[Channel]> Store Group 3 "Wszystkie mac"

Tworzy grupę 3 i nadaje jej nazwę "Wszystkie mac"

Worlds > Store 6

Tworzy świat 6

Opcje

Domyślny tryb zapisywania może być zastąpiony z użyciem /opcje, które mogą być ustawione na True ('prawda') lub False ('fałsz').

Oto lista najczęstszych opcji zapisywania (jeśli nie podano wartości, to parametr jest 'prawdziwy').

/merge lub /m

/remove lub /r

/release
 /append lub /a
 Tworzy drugą cue
 /cueonly lub /co
 /keepactive lub /ka
 /embedded lub /e
 /selective lub /s
 /universal lub /u
 /presetfilter lub /pf

Rada: Aby wyświetlić wszystkie dostępne opcje, użyj /?

Przykład:

[Channel]> Store 7 /merge

Skleja wartości z programera z zawartością cue 7

[Channel]> Store Preset 1.3 /presetfilter=false /ka

Tworzy preset 1.3 bez filtrowania atrybutów, i zachowuje aktywację wartości

[Channel]> Store /?

Wyświetla w oknie **Commandline Feedback** wszystkie dostępne opcje

Słowo: StoreLook

StoreLook zapisuje wszystkie widzialne na scenie wartości wszystkich urządzeń w spektaklu.

Składnia

StoreLook

Jeśli wartość dimmera jest wyższa od zera, zapisywane są wszystkie dodatkowe atrybuty. Jeśli wartość dimmera jest zerowa, to zapisywana jest tylko wartość dimmera, gdyż stan pozostałych atrybutów nie jest widzialny.

Rada: By wyjąć kanału lub urządzenia spod zapisu funkcją StoreLook, można wyłączyć opcję "React to Master". Opcję tą można ustawiać w **Patch & Fixture Schedule**, lub przy edytowaniu urządzeń poleceniem **Edit Fixture [ID]**.

Przykład

Przyjmijmy że zapisujemy wszystkie wartości dimmera ze wszystkich urządzeń w spektaklu, jako cue 1 na executorze 1.

1. Wciśnij i przytrzymaj klawisz **Store**.
 ➔ Otworzy się zapytanie **Store Options**.
2. W **Use Selection** wybierz **Look**.
3. Wciśnij executor klawiszowy 1 na konsolcie

Albo

1. Wpisz w linii komend **StoreLook**.
2. Wciśnij executor klawiszowy 1 na konsolcie.

Rezultat

Wszystkie wartości dimmerów są zapisane. Wszystkie atrybuty zostały zapisane, o ile wartości dimmerów są większe od zera.

Słowo: Surface

Surface jest typem obiektu przechowującym konfiguracje sprzętowe konsoly

Składnia

Surface [ID]

Domyślną funkcją tego obiektu jest Call. Wywołanie Surface aktywuje ustawienia z zadanego obiektu

oświetlenie
i technika
sceniczna

oświetlenie
i technika
sceniczna

oświetlenie
i technika
sceniczna

Surface 1 nie podlega edycji i konfiguruje wszystkie moduły suwaków i ekrany domyślnymi ustawieniami 1:1

Przykład:

[Channel]> Surface 2

konfiguruje suwaki i ekrany zgodnie z Surface 2

Słowo: Swop

Swop jest funkcją do tymczasowego omińnięcia poziomu Master na wartość Full, a dodatkowo omińnięcia poziomu Master innych obiektów na zero

Składnia

Swop [Lista-executorów]

Swop On [Lista-executorów]

Swop Off [Lista-executorów]

Gdy funkcja Flash jest użyta jako klawisz executora, to na wciśnięciu klawisza jest wykonywane Swop On, a na zwolnieniu klawisze jest wykonywane Swop Off. Zabezpiecz ten executor opcją **Swop protect** w menu **Assign**.

Gdy funkcja ta jest używana bez słów pomocniczych On/Off, to będzie działać jako przełącznik włączone/wyłączone.

Jeśli executor nie jest włączony, to będzie on tymczasowo aktywowany z zerowym czasem.

Note: W niektórych innych konsoletach funkcja ta jest nazywana **Solo Flash**.

Przykład:

[Channel]> Swop Executor 1

Tymczasowo nadaje poziomowi Master w executorze 1 wartość Full, a poziomom Master innych executorom tymczasowo nadaje zero

[Channel]> Swop Off Executor 1

Przywraca poziomom Master wcześniejsze wartości

Słowo: Temp

Temp jest funkcją używaną do tymczasowego włączenia odtwarzalnych obiektów

Składnia

Temp [Lista-objektów]

Temp On [Lista-objektów]

Temp Off [Lista-objektów]

Gdy funkcja Temp jest użyta jako klawisz executora, to na wciśnięciu klawisza jest wykonywane Temp On, a na zwolnieniu klawisze jest wykonywane Temp Off.

Gdy funkcja ta jest używana bez słów pomocniczych On/Off, to będzie działać jako przełącznik włączone/wyłączone.

Przykład:

[Channel]> Temp On Executor 1

Włącza executor 1

[Channel]> Temp Off Executor 1

Wyłącza executor 1

Słowo: TempFader

TempFader jest funkcją przypisywaną suwakom executorów. Suwak TempFader poruszany w górę przenika cue do włączenia, oraz wygasza cue gdy przesuwany w dół.

Składnia

Assign TempFader (At) [Obiekt-executora]

Słowo: Thru

Thru jest słowem pomocniczym do wskazywania zakresu obiektów lub wartości

Składnia

[Początek-zakresu] Thru [Koniec-zakresu]

Jeśli początek lub koniec są pominięte, to użyty zostanie pierwszy/ostatni dostępny składnik.

Przykład:

[Channel]> Fixture 3 Thru 6

Wybiera urządzenia Fixture od 3 do 6 (3, 4, 5 i 6)

[Channel]> Fixture Thru 3

Wybiera urządzenia Fixture 1, 2 i 3

[Channel]> Delete 3 Thru

Kasuje cue 3 i dalsze

[Channel]> Channel Thru

Wybiera wszystkie kanały

Słowo: Timecode

Timecode jest typem obiektu zdolnym do rejestrowania i odtwarzania czynności dla executorów

Składnia

Timecode [ID]

Przykład:

[Channel]> Store Timecode 1

Tworzy nowy spektakl kodu czasowego 1

[Channel]> Record Timecode 1

Rozpoczęcie rejestrowania czynności na executorach w spektaklu kodu czasowego 1

[Channel]> Go Timecode 1

Odtwarzanie spektaklu kodu czasowego 1

[Channel]> <<< Timecode 1

Przewinięcie wstecz spektaklu kodu czasowego 1

Słowo: Timer

Słowo Timer umożliwia nam edycję, włączenie, pauzowanie, restart, wyłączenie, wybór, blokowanie, odblokowanie i przypisywanie liczników czasu.

Słowo kluczowe Timer otrzymujemy przez wciśnięcie i przytrzymanie **MA** razem z **Macro**, lub wpisanie do linii komend **Timer**.

Ograniczenie: Timer 1 w puli Timer jest fabrycznie zdefiniowanym stoperem i nie podlega edycji.

Składnia

Timer

Przykład 1 - Edycja licznika

Żałujemy że mamy edytować licznik 2.

- Wciśnij **Edit**, wciśnij i przytrzymaj **MA + Macro (=Timer) 2 Please**.
➔ Otworzy się zapytanie **Edit Timer**.

Przykład 2 - Start licznika

Żałujemy że mamy uruchomić licznik 2.

- Wciśnij **Go+**, wciśnij i przytrzymaj **MA + Macro (=Timer) 2 Please**.
➔ Licznik 2 uruchomi się.

oświetlenie
i technika
sceniczna

oświetlenie
i technika
sceniczna

oświetlenie
i technika
sceniczna

Przykład 3 - Pauzowanie licznika

Założmy że mamy włączyć pauzę licznika 2.

- Wciśnij **Pause**, wciśnij i przytrzymaj **MA + Macro (=Timer) 2 Please**.
➔ Licznik 2 wstrzyma swój bieg (pauzowanie).

Przykład 4 - Restart licznika od początku

Założmy że mamy włączyć restart licznika 2, aby biegł od początku.

- Wciśnij **Top**, wciśnij i przytrzymaj **MA + Macro (=Timer) 2 Please**.
➔ Licznik 2 zacznie pracę od początku.

Przykład 5 - Wyłączenie licznika

Założmy że chcemy wyłączyć licznik 2, aby zupełnie zaprzestał swój bieg.

- Wciśnij **Off**, wciśnij i przytrzymaj **MA + Macro (=Timer) 2 Please**.
➔ Licznik 2 zostaje wyłączony.

Przykład 6 - Wybór licznika

Założmy że okno zegara jest sprzężone do wybranego licznika i chcemy wybrać licznik 2 aby był on wyświetlany w danym oknie zegara.

- Wciśnij **Select**, wciśnij i przytrzymaj **MA + Macro (=Timer) 2 Please**.
➔ Licznik 2 zostaje wybrany i wyświetlany w oknie zegara.

Przykład 7 - Zablokuj licznik

Założmy że chcemy zablokować licznik 2 przed edycją.

- Wpisz **Lock** w linii komend i wciśnij oraz przytrzymaj **MA + Macro (=Timer) 2 Please**.
➔ Licznik 2 zostaje zablokowany i nie można go edytować. Ponowna edycja tego licznika będzie możliwa dopiero po jego odblokowaniu.

Przykład 8 - Odblokuj licznik

Założmy że chcemy odblokować licznik 2 by z powrotem umożliwić jego edycję

- Wpisz **Unlock** w linii komend i wciśnij oraz przytrzymaj **MA + Macro (=Timer) 2 Please**.
➔ Licznik 2 zostaje odbloowany.

Przykład 9 - Przypisanie licznika

Liczniki mogą być przypisywane do executorów, klawiszy użytkownika oraz klawiszy widoków.

- Wciśnij **Assign**, wciśnij i przytrzymaj **MA + Macro (=Timer) 2 Please**, następnie wciśnij klawisz executora, lub klawisz widoku, lub klawisz użytkownika.
➔ Licznik 2 zostaje przypisany do wskazanego executora, lub klawisza widoku, lub klawisza użytkownika.

Przykład 10 - Przypisanie zliczania w dół do licznika

Założmy że chcemy licznikowi 2 przypisać odliczanie z 20 sekund w dół.

1. W linii poleceń wpiszmy

[Channel]> Assign Timer 2 /countdowntime = 20

- Wciśnijmy **Please**.
➔ Licznik 2 ma przypisane odliczanie 20 sekund.

Słowo: ToFull

ToFull jest funkcją używaną do ustawienia poziomów Master obiektów na Full

Składnia

ToFull [Lista-executorów]

ToFull SpecialMaster [ID]

Rada: Funkcja ToFull nie jest tym samym co "... At 100". Podczas gdy "Executor 1 thru 10 At 100" ustawi wszystkie 10 suwaków na full, to polecenie "ToFull Executor 1 Thru 10" przedstawia tylko poziomy Master (a nie, przykładowo, speed-mastery lub cross-fadery)

Przykład:

[Channel]> ToFull Executor 1

Ustawia poziom Master executora 1 na 100%.

[Channel]> ToFull SpecialMaster "Grand"

Ustawia poziom GrandMaster na 100%.

Słowo: Toggle

Toggle jest słowem kluczowym używanym zarówno jako funkcja jak i słowo pomocnicze

Składnia

Toggle [Lista-obiektów]

[Funkcja/Tryb] Toggle

Słowo Toggle działa jak komenda On lub Off, zależnie od stanu włączenia obiektu, lub funkcji/trybu jaki jest mu przypisany. Jeśli obiekt lub funkcja/tryb jest włączone, to Toggle je wyłączy, a jeśli obiekt lub funkcja/tryb jest wyłączony, to zostanie włączony.

Przykład:

[Channel]> Toggle Executor 101

Wyłącza executor 101, jeśli jest włączony - i odwrotnie

[Channel]> Blind Toggle

Wyłącza tryb Blind, jeśli jest włączony - i odwrotnie

Słowo: Tools

Tools jest funkcją do otwierania/zamykania okna menu Tools

Składnia

Tools

Słowo: Top

Top jest funkcją używaną do skoku na początek listy

Składnia

Top [Lista-executorów]

Top [Lista-timecode]

Funkcja Top to właściwie Goto [pierwsze cue/krok]

Przykład:

[Channel]> Top Executor 5

Skok do pierwszej cue na executorze 5

[Channel]> Top Executor 5 Fade 3

Przenika do pierwszej cue executora 5 w ciągu 3 sekund

Słowo: ToZero

ToZero jest funkcją używaną do ustawienia poziomów Master obiektów na zero

Składnia

ToZero [Lista-executorów]

ToZero SpecialMaster [ID]

Rada: Funkcja ToZero nie jest tym samym co "... At 0". Podczas gdy "Executor 1 thru 10 At 0" ustawi wszystkie 10 suwaków na zero, to polecenie "ToZero Executor 1 Thru 10" przedstawia tylko poziomy Master (a nie, przykładowo, speed-mastery lub cross-fadery)

Przykład:

[Channel]> ToZero Executor 1

Ustawia poziom Master executora 1 na 0%.

oświetlenie
i technika
sceniczna

oświetlenie
i technika
sceniczna

oświetlenie
i technika
sceniczna

[Channel]> ToZero SpecialMaster "Grand"

Ustawia poziom GrandMaster na 0%.

Słowo: Unblock

Unblock jest funkcją używaną do usuwania danych zapobiegających trackingowi

Składnia

Unblock [Lista-Objektów] If [Lista-Selekcji] If [Lista-Atrybutów]

Jeśli lista obiektów nie zawiera odniesień do pamięci cue, to funkcja Unblock jest stosowana do bieżącej cue aktualnie wybranego executora.

Jeśli składnia nie zawiera listy selekcji, to użyte będą wszystkie urządzenia.

Jeśli składnia nie zawiera listy atrybutów, użyte będą wszystkie atrybuty.

Przykład:

[Channel]> Unblock

Odblokuje wszystkie parametry w aktualnej cue

[Channel]> Unblock Cue 5 If Fixture 4 If Feature "Position"

Odblokuje pan i tilt urządzenia 4 w cue 5

Słowo: Unlock

Unlock jest funkcją do usuwania blokady ochronnej obiektów

Składnia

Unlock [Lista-objektów]

Unlock jest funkcją używaną do usuwania blokad ochronnych z obiektów, które zabezpieczono poleceniem Lock. Unlock jest równoważne poleceniu Lock Off

Przykład:

[Channel]> Unlock Cue 3

Cue 3 nie jest już chroniona

Słowo: UnOops

UnOops jest funkcją używaną do powtórzenia polecenia, które było wycofane przez Oops. Jeszcze nie zaimplementowane.

Składnia

UnOops

Słowo: Unpark

Unpark jest funkcją do odblokowania wyjściowych wartości DMX dla atrybutów

Składnia

Unpark [Lista-selekcji]

Unpark [Lista-atrybutów]

Słowo: Update

Update jest funkcją używaną do aktualizowania danych z obiektów źródłowych wartościami z programera

Składnia

Update [Lista-objektów]

Funkcja ta zaktualizuje wskazane obiekty zgodnie z domyślnymi opcjami aktualizacji, chyba że opcje zostaną wymuszone w składni

/cueonly lub /co

/tracking lub /t

/addnewcontent lub /an

/originalcontent lub /or

Przykład:

[Channel]> Update

Zaktualizuje bieżącą cue wybranego executora, zgodnie z domyślnymi opcjami dla Update

[Channel]> Update Cue 4 /originalcontent /cueonly

Zaktualizuje cue 4 w trybie 'cue only' wartościami dla parametrów użytych przez cue 4.

Słowo: UpdateFirmware

UpdateFirmware jest funkcją używaną do instalacji nowego firmware w elektronice konsoli

Składnia

UpdateFirmware

Uwaga: Aktualizacja firmware może zająć 30-60 sekund. Podczas aktualizacji nie będzie komunikatów postępu w oknie Commandline Feedback, jednak poleceniem Version można sprawdzić czy aktualizacja jest nadal w toku

Słowo: UpdateSoftware

UpdateSoftware jest funkcją używaną do aktualizacji oprogramowania każdego urządzenia/programu MA w sieci.

Wymagania

- Podłączona pamięć USB z plikiem .update właściwym dla aktualizowanego urządzenia, w katalogu głównym pamięci. Ściągnij najnowsze oprogramowanie z www.malighting.com

Składnia

UpdateSoftware

Przykład

Założmy, że będziesz aktualizować w sieci bramkę MA 4Port Node z adresem 192.168.0.32. W linii komend wpisz **UpdateSoftware 192.168.0.32** i wciśnij **Please**. Konsola zapyta czy chcesz zapisać spektakl. Wciśnij **Save show file**. Rozpocznie się proces aktualizacji.

Rada: Szybszy sposób: wpisz w linii komend tylko tę część adresu, która jest inna. Jeśli konsola ma adres IP 192.168.0.11, wystarczy **UpdateSoftware 11 Please**.

Słowo: UpdateThumbnails

UpdateThumbnails aktualizuje miniaturki media serwerów.

Składnia

UpdateThumbnails [ID pozycji]

ID pozycji to oznaczenie rzędu z okna [CITP Network Configuration](#) ➔ [MediaServers](#).

Przykład:

Aktualizacja miniaturki drugiego media serwera

[Channel]> UpdateThumbnails MediaServer 2

Słowo: User

User jest typem obiektu przechowującym informacje o użytkowniku pracującym na konsoli

Składnia

List User [ID]

Przykład:

[Channel]> List User 1

Nazwa Hasło Profil Upewnienia Zalogowanie Informacje

: User 1 : Administrator *** Default Admin English 1**

Słowo: UserProfile

UserProfile jest typem obiektu przechowującym indywidualne dane dla użytkownika (jego profil)

Składnia

UserProfile [ID]

Domyślną funkcją tego obiektu jest List.

Przykład:

```
[Channel]> UserProfile 1
```

```
:UserProfile 1: Default (12)
```

Słowo: Version

Version to funkcja wyświetlająca w oknie **Commandline Feedback** informacje o wersji oprogramowania.

Składnia

Version

Przykład:

```
[Channel]> Version
```

```
: CONSOLE FULLSIZE 1.002
```

```
: Build date is Oct 16 2008
```

Słowo: View

View jest typem obiektu przechowującym układ okien na ekranie (widokiem)

Składnia

View [ID]

Domyślną funkcją tego obiektu jest Call. Wywołanie widoku wprowadza jego zawartość na ekran(y).

Z opcją /screen można poprzez linię komend wskazać, który ekran (ekrany) chcesz zapisać lub wywołać.

Przykład:

```
[Channel]> Store View 5 /screen=234
```

Zapisuje zawartość ekranów 2, 3 i 4 do widoku 5

```
[Channel]> View 3 /screen=5
```

Wywołuje widok 3 na ekranie 5

Słowo: ViewButton

ViewButton to przycisk widoku - typ obiektu reprezentujący przyciski ekranowe znajdujące się po prawej stronie dużych ekranów (bez wielodotykowego ekranu 1)

Składnia

ViewButton [ID]

ViewButton [Strona-widoków].[ID]

Domyślną funkcją tego obiektu jest Call. Wywołanie przycisku widoku aktywuje przypisany mu obiekt z jego domyślnymi funkcjami. Jeśli zastosujesz funkcję, lub wskażesz właściwość nie obsługiwaną przez przycisk widoku, to komenda będzie przekazana do obiektu przypisanego do przycisku widoku.

Obiekt przycisku widoku reprezentuje również klawisze X1-X20 pod User 1/2, znajdujące się na stronie widoków 11 (ViewPage 11).

User 1 X1 : ViewButton 11.1

User 2 X20 : ViewButton 11.40

Przykład:

```
[Channel]> Delete ViewButton 4
```

Usuwa widok lub makro z przycisku widoków 4 aktualnej strony widoków

[Channel]> Label ViewButton 2.4 "moj przycisk"

Zmienia nazwę widoku lub makra przypisanego do przycisku widoku 4 na stronie widoków 2, na "moj przycisk"

[Channel]> Store ViewButton 11.1

Zapisuje widok pod X1. To przycisk widoku 1, strona widoków 11.

Słowo: ViewPage

ViewPage to strona przycisków - typ obiektu przechowujący zestaw przycisków widoków

Składnia

ViewPage [ID]

Domyślną funkcją tego obiektu jest Call. Wywołanie strony widoków wyświetli na ekranie przyciski widoków zadanej strony

Przykład:

[Channel]> ViewPage 3

Przełącza przyciski widoków na wyświetlanie strony 3

Słowo: With

With jest słowem pomocniczym do funkcji **Replace**. Słowo **With** uzyskujemy, gdy wciśniemy **Move Move** (= **Replace**), zadamy szukane obiekty wartości i ponownie wciśniemy **Move** (= **With**). Można również wpisać do linii komend słowo **With**, lub wpisać jego skrót **Wi**.

Składnia

With [obiekty zastępujące] If [sprawdzone obiekty]

Przykład:

[Channel]> Replace Attribute "Pan" At - 270 Thru 270 With -260 Thru 280

Dodaje 10 stopni do wszystkich wartości Pan we wszystkich cue i presetach.

[Channel]> Replace PresetType 1 At 50 With 55

Zastępuje wartości dimmera 50 wartością dimmera 55 w programerze, oraz wszystkich sekwencjach i cue.

[Channel]> Replace At 50 With 55 If Programmer

To polecenie działa tylko przy wprowadzaniu go do linii komend z użyciem klawiatury. Przy próbie wprowadzenia tego polecenia do linii komend klawiszami konsoli, wciśnięcie klawisza **At** przerwie polecenie Replace. Polecenie to zastąpi w programerze wartości dimmera 50 wartościami dimmera 55.

Słowo: World

World (świat) jest typem obiektu reprezentującym filtr parametrów

Składnia

World [ID]

Domyślną funkcją tego obiektu jest Call. Wywołanie świata aktywuje jego filtr, oraz ograniczy dostęp wyłącznie do parametrów wewnątrz tego świata. World 1 jest niemodyfikowalny i zawiera wszystkie parametry (wszystkie urządzenia i atrybuty) spektaklu

Przykład:

[Channel]> World 4

Wywołuje świat 4 i aktywuje jego filtr

[Channel]> Label World 1 "Wszystkie urządzenia"

Słowo: Zero

Zero jest słowem pomocniczym do ustawienia 0% wartości intensywności

Składnia**Zero**

Domyślną funkcją tego obiektu jest At. Wciśnij dwa razy . (kropka bloku numerycznego) a wszystkie wybrane urządzenia otrzymają na dimmerze wartość "0".

Przykład:

[Channel]> Channel 1+2 Zero

Ustawia atrybuty intensywności kanałów 1 i 2 na 0%



[Channel]> Zero

Ustawia atrybut intensywności bieżącej selekcji na 0%.

5.2 Klawisze i przyciski

Klawisz: [Enkoder]

Klawisz ten znajduje się między atrybutami enkoderów i enkoderem ekranu 2 z prawej strony

Klawisz  przełącza enkoder okna między ekranem 1 i 2. Klawisz ten nie oddziałuje na linię komend. Przytrzymanie klawisza  wywołuje tymczasowe interfejsy w dolnym prawym rogu każdego ekranu, z opcjami czyszczenia poszczególnych lub wszystkich ekranów. Gdy jest wciśnięty, dodatkowo otrzymujemy zapytanie nad enkoderami z opcjami zmiany rozdzielczości i trybów dla enkoderów, rolki poziomu i kulki (trackball).

Klawisz: [numeryczne]

Klawisze te znajdują się w segmencie poleceń

Klawisze numeryczne dają dostęp do cyfr od 0 do 9. Używane są razem z klawiszem kropki do podawania wartości oraz ID obiektów.

Razem z klawiszem **MA**, klawisze numeryczne działają jako skróty do typów presetów 1-9, oraz ich kolejnych cech

Razem z klawiszem **MA** oraz klawiszem **+** lub **-**, niektóre klawisze można użyć do regulacji jasności lampek, ekranów

Przykład:

MA & 2

:Processed: PresetType "POSITION"

MA & 3 & 3 & 3

:Processed: PresetType "GOBO"

:Processed: Attribute "GOBO1"

:Processed: Attribute "GOBO2"

Klawisz: [kropka]

Klawisz ten znajduje się w segmencie poleceń

Pojedyncze wciśnięcie klawisza . daje do znaku kropki. Separator ten służy do wprowadzania liczb z ułamkami dziesiętymi, oraz do podawania hierarchicznych numeracji ID.

Drugie wciśnięcie klawisza . wywoła komendę **Zero**. Ustawi to atrybuty intensywności bieżącej selekcji na 0%.

Użyty razem z klawiszem **MA**, klawisz . daje dostęp do Default

Przykład:

[Channel]> .

..

:Processed: Zero

MA & .

[Channel]> Default

Klawisz: + (plus)

Klawisz ten znajduje się w segmencie poleceń

Pojedyncze wciśnięcie klawisza + daje dostęp do słowa kluczowego +. (plus)

Wielokrotne wciskanie klawisza + daje polecenie [Linia-komend] At + [wartość-kroku]. Powiększa to wartość dowolnego obiektu, lub aktualnej selekcji, zdefiniowaną wartością.

Przykład:

+

[Channel]> +

++

:Processed: At + 10

Klawisz: - (minus)

Klawisz ten znajduje się w segmencie poleceń

Pojedyncze wciśnięcie klawisza - daje dostęp do słowa kluczowego - (minus).

Dwukrotne przyciśnięcie klawisza - daje polecenie [Linia-komend] At - 10. Zmniejsza to wartości dimmera dowolnego obiektu, lub aktualnej selekcji, o 10%.

Przykład:

-

[Channel]> -

..

:Processed: At - 10

Exec 3 - - -

:Processed: Fader 3 At - 10

:Processed: Fader 3 At - 10

Klawisz: >>> (Skip+)

Klawisz ten znajduje się w segmencie poleceń

Klawisz >>> daje dostęp do dwóch słów kluczowych, >>> (Skip+), oraz Flash

Przykład:

>>>

[Channel]> >>>

>>> >>>

[Channel]> Flash

Klawisz: <<< (Skip-)

Klawisz ten znajduje się w segmencie poleceń

Klawisz <<< daje dostęp do dwóch słów kluczowych, <<< (Skip-), oraz **Black**

Przykład:

<<<

[Channel]> <<<

<<< <<<

[Channel]> Black

oświetlenie
i technika
sceniczna

oświetlenie
i technika
sceniczna

oświetlenie
i technika
sceniczna

Klawisz: Align

Klawisz ten znajduje się w segmencie poleceń

Klawisz **Align** służy do aktywowania 4 różnych trybów funkcji align dla enkoderów. Wciśnięcie tego klawisza nie oddziałuje na linię komend, ale wykonuje sekwencyjnie funkcje

1. Align "<"
2. Align ">"
3. Align "><"
4. Align "<>"
5. Align Off

Klawisz: Assign

Klawisz ten znajduje się w segmencie poleceń

Klawisz **Assign** daje dostęp do dwóch słów kluczowych, **Assign** i **Label**

Przykład:

Assign

[Channel]> Assign

Assign Assign

[Channel]> Label

Klawisz: At

Klawisz ten znajduje się w segmencie poleceń

Pojedyncze wciśnięcie **At** daje dostęp do słowa **At**

Drugie wciśnięcie klawisza **At** wywoła komendę Normal. To ustawi wartości w bieżącej selekcji na zdefiniowaną wartość Normal

Długie wciśnięcie klawisza **At** wywoła menu filtra At. Migający klawisz **At** sygnalizuje aktywny filtr atrybutów.

Razem z klawiszem **MA**, klawisz **At** daje dostęp do słów kluczowych **Stomp** i **Extract**.

Przykład:

At

[Channel]> At

At At

:Processed: Normal

MA & At

[Channel]> Stomp

MA & At At

[Channel]> Extract

Klawisz: Backg

Klawisz ten znajduje się na prawo od ekranu poleceń (ekran 1)

Klawisz **Backg** jest używany do tymczasowego ukrywania okien zapytań i dialogowych. Klawisz ten nie oddziałuje na linię komend.

Ograniczenie: funkcja ta jeszcze nie jest wdrożona.

Klawisz: Backup

Klawisz ten znajduje się z prawej strony na skrzydle-panelu monitorów

Pojedyncze wciśnięcie **Backup** aktywuje komendę **Backup**, która otworzy/zamknie menu **Backup** na ekranie poleceń.

Podwójne wciśnięcie klawisza **Backup** wykona komendę **SaveShow** która zapisze dane spektaklu na aktualnie wybranym napędzie

Klawisz: Blind

Klawisz ten znajduje się w segmencie poleceń

Blind to klawisz natychmiastowego działania z dwiema funkcjami.

Krótkie wciśnięcie wywoła komendę **Blind**. Komenda ta włączy/wyłączy wysyłanie stanu programera Live na wyjściu.

Długie wciśnięcie wywoła komendę **BlindEdit**. Komenda ta przełącza między programerem Live i edytorem Blind.

Przykład:

Blind

:Processed: **Blind**

Blind (przytrzymany przez sekundę)

:Processed: **BlindEdit**

Klawisz: Bt Pg+ (ButtonPage+)

Klawisz ten znajduje się na prawo od suwaków executorów

Bt Pg + jest klawiszem natychmiastowym. Jego wciśnięcie wykonuje komendę **ButtonPage +**.

Komenda ta przełącza na następną stronę executorów klawiszowych (executory 101 do 190 i executory 201 do 220)

Przykład:

Bt Pg +

:Processed: **ButtonPage +**

Klawisz: Bt Pg- (ButtonPage-)

Klawisz ten znajduje się na prawo od suwaków executorów

Bt Pg - jest klawiszem natychmiastowym. Jego wciśnięcie wykonuje komendę **ButtonPage -**.

Komenda ta przełącza na poprzednią stronę executorów klawiszowych (executory 101 do 190 i executory 201 do 220)

Długie wciśnięcie tego klawisza wykona komendę **ButtonPage 1** i przeskoczy na pierwszą stronę

Przykład:

Bt Pg -

:Processed: **ButtonPage -**

Klawisz: B.O. Key

Klawisz ten znajduje się w segmencie poleceń

B.O. jest klawiszem natychmiastowym. Funkcjonalność tego klawisza jest zdefiniowana w **Setup** → **User**

Klawisz ten wykona polecenie **Blackout On** przy wciśnięciu i **Blackout Off** przy zwolnieniu

Przykład:

B.O.

:Processed: **Blackout**

Klawisz: Channel

Klawisz ten znajduje się w segmencie poleceń

Klawisz **Channel** daje dostęp do trzech słów - **Channel**, **Dmx** i **DmxUniverse**.

Przykład:

Channel

[Channel]> Channel

Channel Channel

[Channel]> Dmx

Channel Channel Channel

[Channel]> DmxUniverse

Klawisz: Ch Pg+ (ChannelPage+)

Klawisz ten znajduje się na prawo od suwaków executorów

Ch Pg + jest klawiszem natychmiastowym. Jego wciśnięcie wykonuje komendę **ChannelPage +**. Jeśli suwaki są już w trybie kanałów, to komenda ta włączy następną stronę suwaków kanałów. Jeśli suwaki są w trybie executorów, to komenda przełączy suwaki w tryb kanałów.

Przykład:

Ch Pg +

:Processed: **ChannelPage +**

Klawisz: Ch Pg- (ChannelPage-)

Klawisz ten znajduje się na prawo od suwaków executorów

Ch Pg - jest klawiszem natychmiastowym. Jego wciśnięcie wykonuje komendę **ChannelPage -**. Jeśli suwaki są już w trybie kanałów, to komenda ta włączy poprzednią stronę suwaków kanałów. Jeśli suwaki są w trybie executorów, to komenda przełączy suwaki w tryb kanałów.

Długie wciśnięcie tego klawisza wykona komendę **ChannelPage 1** i przeskoczy na pierwszą stronę

Przykład:

Ch Pg -

:Processed: **ChannelPage -**

Klawisz: Clear

Klawisz ten znajduje się w segmencie poleceń

Clear jest klawiszem natychmiastowym. Jego wciśnięcie wykona komendę **Clear**.

Zależnie od stanu programera, ta funkcja wykona sekwencyjnie:

1. Clear Selection (odznaczenie wszystkich urządzeń)
2. Clear Active (deaktywacja wartości)
3. Clear All (czyszczenie programera)

Jeśli Clear będzie przytrzymane dłużej, to wykona komendę **ClearAll**

Przykład:

Clear

:Processed: **Clear**

Clear (długie wciśnięcie)

:Processed: **ClearAll**

Klawisz: Copy

Klawisz ten znajduje się w segmencie poleceń

Klawisz **Copy** daje dostęp do dwóch słów kluczowych, **Copy** i **Clone**.

Przykład:

Copy

[Channel]> Copy

Copy Copy

[Channel]> Clone

Klawisz: Cue

Klawisz ten znajduje się w segmencie poleceń

Klawisz **Cue** daje dostęp do dwóch słów kluczowych, **Cue** i **Part**

Przykład:

Cue

[Channel]> Cue

Cue Cue

[Channel]> Part

Klawisz: Delete

Klawisz ten znajduje się w segmencie poleceń

Klawisz **Delete** daje dostęp do trzech słów - **Delete**, **Remove** i **Release**

Przykład:

Delete

[Channel]> Delete

Delete Delete

[Channel]> Remove

Delete Delete Delete

[Channel]> Release

Klawisz: Down

Klawisz ten znajduje się w segmencie poleceń

Klawisz **Down** jest używany do nawigacji wskazaniem/kursorem w dialogach. Jeśli nie ma zapytania, to klawisz będzie przewijał przez historię linii komend, umożliwiając powtarzanie wcześniej użytych poleceń. Użyty razem z klawiszem **MA** umożliwia opuszczanie skrzydła monitorów

Klawisz: Edit

Klawisz ten znajduje się w segmencie poleceń

Wciśnięcie **Edit** daje dostęp do słowa **Edit**

Przykład:

Edit

[Channel]> Edit

Klawisz: Effect

Klawisz ten znajduje się w segmencie poleceń

Klawisz **Effect** daje dostęp do trzech słów - **Effect**, **Bitmap** i **Form**

Wciśnięty razem z przytrzymanym klawiszem **MA** wykona komendę **SyncEffects**, która zsynchronizuje efekty w programerze

Przytrzymanie wciśniętego klawisza **Effect** wyświetli tymczasowy widok **Running Effects**

Przykład:

Effect

[Channel]> Effect

Effect Effect

[Channel]> Bitmap

Effect Effect Effect

[Channel]> Form

MA & Effect

:Processed: **SyncEffects**

Effect (długie wciśnięcie)

:Processed: **Menu "RunningEffect"**

oświetlenie
i technika
sceniczna

oświetlenie
i technika
sceniczna

oświetlenie
i technika
sceniczna

Klawisz: Esc (Escape)

Klawisz ten znajduje się w segmencie poleceń

Klawisz **Esc** jest używany do anulowania niewykonanych jeszcze wpisów linii komend, oraz zamykania zapytań i okien dialogowych.

Klawisz: Exec

Klawisz ten znajduje się w segmencie poleceń

Wciśnięcie **Exec** daje dostęp do słowa **Executor**.

Dwukrotne wciśnięcie **Exec** wprowadza do linii komend słowo **SpecialMaster**.

Przykład:

Exec

```
[Channel]> Executor
```

Klawisz: klawisze executorów

Te klawisze fizyczne znajdują się z lewej strony konsoli, nad i pod suwakami

Klawisze te zwykle aktywują czynność natychmiast. Gdy się je wciska na stronie executorów, to wykonują polecenie [Funkcja] Executor [ID], gdzie [Funkcja] jest funkcją przypisaną do klawisza, a [ID] jest identyfikatorem danego executora.

Gdy się je wciska na stronie kanałów, to wykonują polecenie [Funkcja] ChannelFader [ID], gdzie [Funkcja] jest funkcją przypisaną do klawisza, a [ID] jest identyfikatorem danego suwaka.

Jeśli executor ma dozwoloną opcję CLI (CommandLine Interact), to każda funkcja z linii komend będzie użyta zamiast przypisanej funkcji. Jeśli funkcji brakuje słowa pomocniczego **At**, to linia komend jeszcze jej nie wykona. Jeśli użyta zostaje funkcja wymagająca **At**, to wciśnięcie pustego klawisza executora doda **At** razem z jego ID executora, a następnie wykona polecenie z linii komend.

Przykład:

Select 115

```
:Processed: Select ExecButton1 1.1.115
```

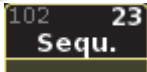
Klawisz: opisy executorów

Ekranowe etykiety nad executorami działają również jako przyciski

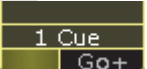
Każda etykieta działa jako podwójny przycisk. Gdy linia komend jest pusta, wciśnięcie górnej części wykona komendę **Assign Executor [ID]**, a wciśnięcie dolnej części wykona komendę **Edit Executor [ID]**

Jeśli linia komend nie jest pusta, to zamiast Assign/Edit zostanie wykonana funkcja z linii komend. Jeśli funkcji brakuje słowa pomocniczego **At**, to linia komend jeszcze jej nie wykona. Jeśli użyta zostaje funkcja wymagająca **At**, to wciśnięcie pustej etykiety executora doda **At** razem z jego ID executora, a następnie wykona polecenie z linii komend.

Przykład:



```
:Processed: Assign Executor 1.1.102
```



```
:Processed: Edit Executor 1.1.102
```

Off 

```
:Realtime: Off Executor 1.1.102
```

Klawisz: Fd Pg+ (FaderPage+)

Klawisz ten znajduje się na prawo od suwaków executorów

Fd Pg + jest klawiszem natychmiastowym. Jego wciśnięcie wykonuje komendę **FaderPage +**.

Jeśli suwaki są już w trybie kanałów, to komenda ta włączy następną stronę suwaków kanałów.
Jeśli suwaki są w trybie kanałów, to komenda przełączy suwaki w tryb executorów.

Przykład:

Fd Pg +

:Processed: **FaderPage +**

Klawisz: Fd Pg- (FaderPage-)

Klawisz ten znajduje się na prawo od suwaków executorów

Fd Pg - jest klawiszem natychmiastowym. Jego wciśnięcie wykonuje komendę **FaderPage -**.

Jeśli suwaki są już w trybie executorów, to komenda ta włączy poprzednią stronę suwaków executorów.

Jeśli suwaki są w trybie kanałów, to komenda przełączy suwaki w tryb executorów.

Długie wciśnięcie tego klawisza wykona komendę **FaderPage 1** i przeskoczy na pierwszą stronę

Przykład:

Fd Pg -

:Processed: **FaderPage -**

Klawisz: Fix

Klawisz ten znajduje się w segmencie poleceń

Wciśnięcie **Fix** daje dostęp do słowa Fix

Przykład:

Fix

[Channel]> Fix

Klawisz: Fixture

Klawisz ten znajduje się w segmencie poleceń

Klawisz Fixture daje dostęp do słów Fixture i Selection

Przykład:

Fixture

[Channel]> Fixture

Fixture Fixture

[Channel]> Selection

Klawisz: Freeze

Klawisz ten znajduje się w segmencie poleceń

Freeze jest klawiszem natychmiastowym. Jego wciśnięcie wykona komendę Freeze.

Komenda ta będzie włączać/wyłączać tryb Freeze. (wysoki priorytet programera).

Przykład:

Freeze

:Processed: **Freeze**

Klawisz: Full

Klawisz ten znajduje się w segmencie poleceń

Full jest klawiszem natychmiastowym. Wciśnięty jeden raz, wykona on komendę **At Full**, która dla aktualnej selekcji nada atrybutom intensywności 100%.

Drugie wciśnięcie tego klawisza wykona komendę **At Highlight**, która aktualnej selekcji nada w programerze wartości 'Highlight'.

Trzecie wciśnięcie tego klawisza wykona komendę **At Open**, która w aktualnej selekcji zmieni wartości intensywności na 100%, a pozostałym atrybutom nada wartości domyślne.

Przykład:**Full**

:Processed: At Full

Full Full

:Processed: At Highlight

Full Full Full

:Processed: At Open

Klawisz: Go+

Klawisz ten znajduje się w segmencie poleceń

Uwaga: Nie należy mylić tego klawisza z dużym domyślnym klawiszem Go+ znajdującym się między suwakami executorów a wielodotykowym ekranem poleceń (ekran 1).

Klawisz **Go+** daje dostęp do dwóch słów kluczowych, Go i Unpark**Przykład:****Go+**

[Channel]> Go

Go+ Go+

[Channel]> Unpark

Klawisz: Go+ (duży)

Klawisz ten znajduje się między ekranem wielodotykowym i sekcją suwaków executorów

Uwaga: Nie należy mylić tego klawisza z mniejszym Go+ znajdującym się w sekcji klawiszy poleceń na prawo od ekranu wielodotykowego.

Go+ jest klawiszem natychmiastowym. Jego wciśnięcie wykona komendę **Go**. Komenda ta wykona polecenie Go na wybranym executorze (executorach).

Przykład:**_Go+_**

:Processed: Go

Klawisz: Go-

Klawisz ten znajduje się w segmencie poleceń

Uwaga: Nie należy mylić tego klawisza z dużym domyślnym klawiszem Go- znajdującym się między suwakami executorów a wielodotykowym ekranem poleceń (ekran 1).

Wciśnięcie **Go-** daje dostęp do słowa **GoBack****Przykład:****Go-**

[Channel]> GoBack

Klawisz: Go- (duży)

Klawisz ten znajduje się między ekranem wielodotykowym i sekcją suwaków executorów

Uwaga: Nie należy mylić tego klawisza z mniejszym Go- znajdującym się w sekcji klawiszy poleceń na prawo od ekranu wielodotykowego.

_Go- jest klawiszem natychmiastowym. Jego wciśnięcie wykona komendę **GoBack**. Komenda ta wykona polecenie GoBack na wybranym executorze (executorach).

Przykład:**_Go-**

:Processed: Go-

Klawisz: Goto

Klawisz ten znajduje się w segmencie poleceń

Klawisz **Goto** daje dostęp do dwóch słów kluczowych, **Goto** i **Load**

Przykład:

Goto

[Channel]> **Goto**

Goto Goto

[Channel]> **Load**

Klawisz: Group

Klawisz ten znajduje się w segmencie poleceń

Klawisz **Group** daje pojedynczymi wciśnięciami dostęp kolejno do trzech słów kluczowych - **Group**, **World** i **Filter**, a razem z klawiszem **MA** do słowa **Layout**

Przytrzymanie wciśniętego klawisza **Group** wyświetli tymczasowy widok **Groupmaster**

Przykład:

Group

[Channel]> **Group**

Group Group

[Channel]> **World**

Group Group Group

[Channel]> **Filter**

MA & Group

[Channel]> **Layout**

Group (długie wciśnięcie)

:Processed: **Menu** "Groupmasters"

Klawisz: Help

Klawisz ten znajduje się z prawej strony na skrzydle-panelu monitorów

Klawisz **Help** daje dostęp do dwóch słów kluczowych, **Help** i **CmdHelp**.

Help

[Channel]> **Help**

Help Help

[Channel]> **CmdHelp**

Klawisz: Highlight

Klawisz ten znajduje się w segmencie poleceń

Highlight jest klawiszem natychmiastowym. Wciśnięcie go wykonuje polecenie **Highlight**

Komenda ta będzie włączać/wyłączać tryb **Highlight**. Przytrzymanie wciśniętego klawisza, przełącza atrybut **Dimmer** między wartością domyślną oraz wartością **Highlight**.

Przykład:

Highlight

:Processed: **Highlight**

Klawisz: If

Klawisz ten znajduje się w segmencie poleceń

Klawisz **If** daje dostęp do słów kluczowych **IfOutput**, **IfActive**, **IfProg**, **If** oraz **EndIf**.

Gdy linie komend jest pusta, klawisz będzie przełączał między pierwszymi czterema poleceniami.

oświetlenie
i technika
sceniczna

oświetlenie
i technika
sceniczna

oświetlenie
i technika
sceniczna

Gdy linia komend nie jest pusta, klawisz będzie dawał dostęp do słów kluczowych If oraz EndIf, zarówno przez wiele wciśnień, jak i 'wciśnięcie If - wciśnięcie czegoś innego - zwolnienie klawisza If'.

Przykład:

If

[Channel]> IfOutput

If If

[Channel]> IfActive

If If If

[Channel]> IfProg

If If If If

[Channel]> If

Store If Group 5 If

[Channel]> Store If Group 5 EndIf

Store If -wciśnięcie Dimmer Position If -zwolnienie

[Channel]> Store If PresetType "Dimmer" + "Position" EndIf

Klawisz: Learn

Klawisz ten znajduje się w segmencie poleceń

Klawisz **Learn** daje dostęp do dwóch słów kluczowych, Learn i Rate1

Przykład:

Learn

[Channel]> Learn

Learn Learn

[Channel]> Rate1

Klawisz: List

Klawisz ten znajduje się na prawo od wielodotykowego ekranu poleceń (ekran 1)

Klawisz **List** zmieni funkcje klawiszy X na executory klawiszowe.

Użyty jak klawisz shift razem z klawiszami obiektów puli, otwiera tymczasowe okno puli.

Użyty razem z klawiszem **MA**, klawisz **List** daje dostęp do słowa **List**. Klawisz **List** razem z klawiszem **Effect** otworzy tymczasowe okno puli **Effect**. Tymczasowe okna puli są dostępne z **Effect**, **View**, **Page**, **Macro**, **Sequ** oraz **Group**.

Przykład:

MA & List

[Channel]> List

List & Macro

:Processed: Menu Macro

Klawisz: MA

Klawisz ten znajduje się w segmencie poleceń

Klawisz **MA** jest modyfikatorem dającym dostęp do alternatywnych funkcji innych klawiszy.

Oto lista różnych alternatywnych funkcji dostępnych razem z klawiszem **MA**:

	1-sze	2-gie
MA+1	PresetType "Dimmer"	Przełączanie przez atrybuty
MA+2	PresetType "Position"	Przełączanie przez atrybuty
MA+3	PresetType "Gobo"	Przełączanie przez atrybuty
MA+4	PresetType "Color"	Przełączanie przez atrybuty

MA+5	PresetType "Beam"	Przełączanie przez atrybuty
MA+6	PresetType "Focus"	Przełączanie przez atrybuty
MA+7	PresetType "Control"	Przełączanie przez atrybuty
MA+8	PresetType "Shapers"	Przełączanie przez atrybuty
MA+9	PresetType "Video"	Przełączanie przez atrybuty
MA+.	(Default)	
MA+At	Stomp	Extract
MA+Group	Layout	Mask
MA+Preset	PresetType	
MA+Effect	(SyncEffects)	
MA+View	Screen	
MA+Learn	Record	
MA+List	List	
MA+Move	Replace	
MA+Next	NextRow	
MA+Previous	PrevRow	
MA+Up	- uniesienie ekranów -	
MA+Down	- opuszczenie ekranów -	
MA+Set	- zwolnienie hamulca ekranów -	
MA+V1 do V10	- wybór innej strony klawiszy widoków -	

oświetlenie
i technika
sceniczna

Przykład:

Next

:Processed: **Next**

MA & Next

:Processed: **NextRow**

MA & At

:Processed: **Stomp**

oświetlenie
i technika
sceniczna

Klawisz: Macro

Klawisz ten znajduje się w segmencie poleceń

Wciśnięcie klawisza **List** razem z **Macro**, otworzy tymczasowo pulę **Macro**. Klawisz **Macro** daje dostęp do trzech słów - Macro, Timecode i Agenda

Przykład:

Macro

[Channel]> Macro

Macro Macro

[Channel]> Timecode

Macro Macro Macro

[Channel]> Agenda

oświetlenie
i technika
sceniczna

Klawisz: Mouse

Klawisz ten znajduje się nad kulką (trackballem)

Klawisz **Mouse** służy do przełączania między różnymi trybami kulki. Klawisz ten nie oddziałuje na linię komend. Funkcje tego klawisza ustawiamy w **Setup** → **User** → **Settings** → **Trackball Sequence**.

- Zgaszony - kulka wyłączona / rolka dimmera (w ultra-light)
- Migający - tryb Pan/Tilt
- Włączony - tryb myszy

Klawisz: Move

Klawisz ten znajduje się w segmencie poleceń

Klawisz **Move** daje dostęp do dwóch słów **Move** i **Insert**.

Przykład:

Move

[Channel]> Move

Move Move

[Channel]> Insert

Klawisz: Next

Klawisz ten znajduje się w segmencie poleceń

Klawisz **Next** ma różnorodne funkcje.

Jeśli na ekranie jest okno zapytania, to klawisz **Next** jest używany do nawigacji wskazaniem/kursorem w tym oknie.

Jeśli nie ma okna zapytania, to **Next** jest natychmiastowym klawiszem. Wciśnięcie go wykonuje polecenie **Next**

Użyty razem z klawiszami **Previous**, **Set** i/lub **MA**, może wykonywać szereg innych różnych poleceń związanych z MATricks.

Przykład:

Next

:Processed: Next

Previous & Next

:Processed: All

Klawisz: Off

Klawisz ten znajduje się w segmencie poleceń

Klawisz **Off** daje dostęp do słowa Off. Dwukrotne wciśnięcie klawisza **Off** wywoła menu **Off**.

Przykład:

Off

[Channel]> Off

Off Off

Menu **Off** jest wyświetlane na ekranie 1

Klawisz: On

Klawisz ten znajduje się w segmencie poleceń

Klawisz **On** daje dostęp do słów **On** i **Call**.

Przykład:

On

[Channel]> On

On On

[Channel]> Call

Klawisz: Oops

Klawisz ten znajduje się w segmencie poleceń

Klawisz **Oops** jest klawiszem wielofunkcyjnym. Jeśli linia komend nie jest pusta, to nastąpi cofnięcie ostatnio wpisanego słowa, a jeśli linia komend jest pusta, to wykonana zostanie komenda **Oops** ("wstecz"). Razem z klawiszem **MA** wykona komendę **Unoops** ("przywróć") - funkcja jeszcze nie wdrożona. Długie wciśnięcie **Oops** (>1s) otwórz menu Multi **Oops**; tutaj można wycofać wiele czynności za jednym razem.

Przykład:

Oops

:Processed: **Oops**

Klawisz: Page

Klawisz ten znajduje się w segmencie poleceń

Klawisz **Page** daje dostęp do czterech słów - Page, ChannelPage, FaderPage i ButtonPage

Przykład:

Page

[Channel]> Page

Page Page

[Channel]> ChannelPage

Page Page Page

[Channel]> FaderPage

Page Page Page Page

[Channel]> ButtonPage

Klawisz: Pause

Klawisz ten znajduje się w segmencie poleceń

Klawisz **Pause** daje dostęp do dwóch słów kluczowych, Pause i Park

Uwaga: Nie należy mylić tego klawisza z dużym klawiszem Pause znajdującym się między suwakami executorów a wielodotykowym ekranem poleceń (ekran 1).

Przykład:

Pause

[Channel]> Pause

Pause Pause

[Channel]> Park

Klawisz: Pause (duży)

Klawisz ten znajduje się między ekranem wielodotykowym i sekcją suwaków executorów

Uwaga: Nie należy mylić tego klawisza z mniejszym Pause znajdującym się w sekcji klawiszy poleceń na prawo od ekranu wielodotykowego.

Pause jest klawiszem natychmiastowym. Wciśnięcie go wykonuje polecenie **Pause**.

Komenda ta wykona Pause lub Unpasue na wybranym executorze (executorach).

Przykład:

Pause

:Processed: **Pause**

Klawisz: Please

Klawisz ten znajduje się w segmencie poleceń

Klawisz **Please** jest używany do wysłania i wykonania wpisanej do konsoli linii komend, tak jak klawisz Enter.

Wielokrotne wciśnięcie klawisza **Please** aktywuje/zdeaktywuje wszystkie atrybuty bieżącej selekcji.

Użyty razem z klawiszem **MA**, klawisz **Please** przesuwa wskazanie klawiatury/kursor na pole wpisywania linii komend.

Klawisz: Preset

Klawisz ten znajduje się w segmencie poleceń

Klawisz **Preset** daje dostęp do słów Preset, Attribute, Gel i PresetType

Przykład:

Preset

[Channel]> Preset

Preset Preset

[Channel]> Attribute

Preset Preset Preset

[Channel]> Gel

MA & Preset

[Channel]> PresetType

Klawisz: Prev

Klawisz ten znajduje się w segmencie poleceń

Klawisz **Previous** ma różnorodne funkcje.

Jeśli na ekranie jest okno zapytania, to klawisz **Previous** jest używany do nawigacji wskazaniem/kursorem w tym oknie.

Jeśli nie ma okna zapytania, to **Previous** jest natychmiastowym klawiszem. Wciśnięcie go wykonuje polecenie **Previous**.

Użyty razem z klawiszami **Next**, **Set** i/lub **MA**, może wykonywać szereg innych różnych poleceń związanych z MAtricks.

Przykład:

Previous

:Processed: Previous

Previous & Next

:Processed: All

Klawisz: Prvw

Klawisz ten znajduje się w segmencie poleceń

Klawisz **Prvw** daje dostęp do słów kluczowych **Preview**, **PreviewEdit** i **PreviewExecutor**.

Przy pustej linii komend, pojedyncze wciśnięcie wstawi **Preview** do linii komend i otworzy przybornik 'preview', a drugie wciśnięcie wykona komendę **PreviewEdit**.

Gdy w linii komend jest już funkcja, to wciśnięcie klawisza **Prvw** doda **PreviewExecutor** do linii komend, i wykona wpis z linii komend

Przy przytrzymanym klawiszu, słowo **Preview** będzie utrzymane w linii komend, a składnie Preview będą wykonane z opcją /add

Przykład:

Prvw

[Channel]> Preview

Prvw Prvw

:Processed: PreviewEdit

Go+ Prvw

:Processed: Go PreviewExecutor

Prvw (wciśnięcie) **Exec1 Exec2 Prvw** (zwolnienie)

:Processed: Preview ExecButton1 1.1.1 /add

:Processed: Preview ExecButton1 1.1.2 /add

Klawisz: Select

Klawisz ten znajduje się w segmencie poleceń

Klawisz **Select** daje dostęp do dwóch słów - **Select** i **SelfFix**.

Przykład:

Select

[Channel]> **Select**

Select Select

[Channel]> **SelfFix**

Klawisz: Sequ

Klawisz ten znajduje się w segmencie poleceń

Wciśnięcie **Sequ** daje dostęp do słowa **Sequence**

Przykład:

Sequ

[Channel]> **Sequence**

Klawisz: Set

Klawisz ten znajduje się w segmencie poleceń

Klawisz **Set** ma dwie funkcje. Jeśli jest na ekranie okno zapytania, to klawisz ten ustawi/wyberze/aktywuje aktualnie wskazany element.

Jeśli nie ma okna zapytania, to klawisz działa natychmiastowo i wykonuje komendę **Matricks Toggle**.

Funkcja ta tymczasowo aktywuje/wyłącza wszelkie ustawienia MATricks.

Wciśnięty razem z klawiszem **MA**, klawisz **Set** wyłącza hamowanie w silniku skrzydła ekranów, umożliwiając ręczne ustawienie nachylenia ekranów.

Użyty razem z klawiszami **Previous**, **Next** i/lub **MA**, może wykonywać szereg różnych poleceń związanych z MATricks.

Przykład:

Set

:Processed: **Matricks Toggle**

Klawisz: Setup

Klawisz ten znajduje się z prawej strony na skrzydle-panelu monitorów

Pojedyncze wciśnięcie **Setup** aktywuje komendę **Setup**, która otworzy/zamknie menu **Setup** na ekranie poleceń.

Klawisz: Solo

Klawisz ten znajduje się w segmencie poleceń

Solo jest klawiszem natychmiastowym. Wciśnięcie go wykonuje polecenie **Solo**

Komenda ta będzie włączać/wyłączać tryb Solo.

Przykład:

Solo

:Processed: **Solo**

Klawisz: Store

Klawisz ten znajduje się w segmencie poleceń

Wciśnięcie **Store** daje dostęp do słowa **Store**

Dodatkowo, po przytrzymaniu, klawisz ten otwiera na ekranie komend okno dialogowe opcji Store

Użyty razem z klawiszem **MA**, daje dostęp do słowa **Record**.

Przykład:

Store

oświetlenie
i technika
sceniczna

oświetlenie
i technika
sceniczna

oświetlenie
i technika
sceniczna

[Channel]> Store

MA & Store

[Channel]> Record

Klawisz: Temp

Klawisz ten znajduje się w segmencie poleceń

Klawisz **Temp** daje dostęp do dwóch słów kluczowych - Temp i Toggle

Przykład:

Temp

[Channel]> Temp

Temp Temp

[Channel]> Toggle

Klawisz: Thru

Klawisz ten znajduje się w segmencie poleceń

Wciśnięcie **Thru** daje dostęp do słowa **Thru**.

Przykład:

Thru

[Channel]> Thru

Klawisz: Time

Klawisz ten znajduje się w segmencie poleceń

Time jest wielofunkcyjnym klawiszem zależnym od kontekstu. Klawisz ten zwykle wykonuje sekwencyjnie dwie czynności.

Dla każdego wciśnięcia klawisz ten przełącza atrybuty enkoderów na wyświetlanie i edycję indywidualnych czasów przenikania, opóźnienia, lub z powrotem do normalnych wartości atrybutów.

Dodatkowo ten trójfazowy cykl będzie wstawiał tymczasowo do linii komend słowa **Fade** i **Delay**, celem wprowadzenia wartości liczbowych dla tych słów.

Jeśli z drugiej strony, klawisz **Time** jest wciśnięty, gdy w linii komend jest na początku funkcja związana z Cue (np. Store lub Assign), to klawisz ten daje sekwencyjnie dostęp do 6 słów pomocniczych dla czasów cue:

1. Fade
2. OutFade
3. Delay
4. OutDelay
5. SnapPercent
6. CmdDelay

Użyty razem z klawiszem **MA**, klawisz **Time** będzie przełączał między warstwami efektu.

Długie wciśnięcie przełączy do normalnej warstwy wartości.

Przykład:

Time

[Channel]> Fade

Time Time 3

[Channel]> Delay 3

Time 3 Time 4

[Channel]> Fade 3 Delay 4

Store 1 Time 6 Time 4 Time Time 2

[Channel]> Store 1 Fade 6 OutFade 4 OutDelay 2

At 7 5 Time 3 Time 2

[Channel]> At 75 Fade 3 Delay 2

MA & Time

:Processed: **Layer EffectForm**

MA & Time & Time

:Processed: **Layer EffectRate**

Klawisz: Top

Klawisz ten znajduje się w segmencie poleceń

Klawisz **Top** daje dostęp do dwóch słów - **Top** i **Kill**.

Przykład:

Top

[Channel]> Top

Top Top

[Channel]> Kill

Klawisz: Tools

Klawisz ten znajduje się z prawej strony na skrzydle-panelu monitorów

Klawisz **Tools** aktywuje komendę **Tools**, która otworzy menu **Tools** na ekranie poleceń.

Klawisz: Up

Klawisz ten znajduje się w segmencie poleceń

Klawisz **Up** jest używany do nawigacji wskazaniem/kursorem w dialogach. Jeśli nie ma zapytania, to klawisz będzie przewijał przez historię linii komend, umożliwiając powtarzanie wcześniej użytych poleceń. Używany razem z klawiszem **MA**, klawisz ten będzie unosił skrzydło monitorów

Klawisz: Update

Klawisz ten znajduje się w segmencie poleceń

Klawisz **Update** daje dostęp do słowa **Update**, a dodatkowo otwiera lub zamyka na ekranie poleceń menu dialogowe Update. Musi być uruchomiona co najmniej jedna sekwencja, a programer musi mieć aktywne wartości.

Przykład:

Update

[Channel]> Update

Klawisz: User1

Klawisz ten znajduje się na prawo od wielodotykowego ekranu poleceń (ekran 1)

Klawisz **User 1** zmieni funkcje klawiszy X na definiowaną przez użytkownika pierwszą stronę (ViewButton 11.1 - 11.20). Klawisz ten nie oddziałuje na linię komend.

Klawisz: User2

Klawisz ten znajduje się na prawo od wielodotykowego ekranu poleceń (ekran 1)

Klawisz **User 2** zmieni funkcje klawiszy X na definiowaną przez użytkownika drugą stronę (ViewButton 11.21 - 11.40). Klawisz ten nie oddziałuje na linię komend.

Klawisz: View

Klawisz ten znajduje się w segmencie poleceń

Klawisz **View** daje dostęp do słów kluczowych **View**, **ViewButton**, **ViewPage** oraz **Screen**.

Przykład:

View

oświetlenie
i technika
sceniczna

oświetlenie
i technika
sceniczna

oświetlenie
i technika
sceniczna

[Channel]> View

View View

[Channel]> ViewButton

View View View

[Channel]> ViewPage

MA & View

[Channel]> Screen

Klawisz: (widoki)

Przyciski te znajdują się na prawej stronie każdego z dużych ekranów

Przyciski te zwykle aktywują czynność natychmiast. Gdy są wciśnięte przy pustej linii komend, to wykonają polecenie ViewButton [Strona-widoków].[ID], gdzie [Strona-widoków] to aktualna strona widoków, a [ID] to identyfikator faktycznego przycisku.

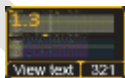
Jeśli jest funkcja w linii komend, to funkcja ta będzie użyta zamiast domyślnej funkcji przycisku widoku. Jeśli funkcji brakuje słowa pomocniczego At, to linia komend jeszcze jej nie wykona. Jeśli używana jest funkcja wymagająca At, to wciśnięcie pustego klawisza widoku doda At razem z ID jego przycisku, a następnie wykona polecenie z linii komend.

Przykład:



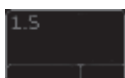
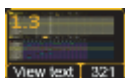
:Processed: ViewButton 1.3

Move



[Channel]> Move ViewButton 1.3

Move



:Processed: Move ViewButton 1.1 At ExecViewButton 1.5

Klawisz: U1 - U4

Klawisze te znajdują się z prawej strony ekranu wielodotykowego

U1 do U4 są wielofunkcyjnymi klawiszami zależnymi od kontekstu. Gdy mają funkcje, mają swoje opisy wyświetlone obok nich na ekranie .

Klawisz: V1 - V10

Klawisz ten znajdują się z prawej strony panela monitorów

V1 do V10 są natychmiastowymi klawiszami z alternatywnymi funkcjami przy użyciu z klawiszem MA. Po wciśnięciu wykonują polecenie (przykład dla V1): ViewButton [strona].1. Wciśnięte z MA wykonają (przykład dla V1) ViewPage 1

Przykład:

V1 (bieżąca strona widoków to 3)

:Processed: ViewButton 3.1

MA & V5

:Processed: [ViewPage 5](#)

Klawisz: X1 - X20

Klawisze te znajdują się pod ekranem wielodotkowy

Ograniczenie: Klawisze X11 - X20 nie istnieją w ultra-light

X1 do X20 są wielofunkcyjnymi klawiszami z opisami podanymi nad nimi na ekranie. Ich funkcje zależą do stanu klawiszy **User 1**, **User 2**, **List**, lub aktywnego okna zapytania lub menu

User 1 : ViewButton 11.1 - 11.20

User 2 : ViewButton 11.21 - 11.40

List : ExecButton1 201 -220

Klawisz: klawiatura alfanumeryczna

Niektóre klawisze klawiatury mają specjalne funkcje

ScrLck : Gdy aktywny, klawiatura ignoruje wskazanie i zawsze kieruje pisanie do linii komend.

Pause : Włącza/wyłącza prostą blokadę konsoli 'Desk Lock'

Ctrl-C : Kopiuje zaznaczony tekst z pola tekstowego do schowka

Ctrl-V : Wkleja zawartość schowka do pola tekstowego

Shift-Lewa strzałka / Shift-Prawa strzałka : Wybór tekstu w polu tekstowym

Ctrl - lewy przycisk myszy : Wybór wielu komórek/pól w siatce/arkuszu

Shift - lewy przycisk myszy : Wybór zakresu komórek/pól w siatce/arkuszu

Strzałka w górę lub strzałka w dół : Przewija historię linii komend, gdy aktualnie wskazane jest pole wpisywania komend - przydatne do powtórzenia niedawno wpisywanych poleceń i składni.

5.3 Okna

5.3.1. Okna / Arkusze

Arkusze są oknami wyświetlającymi dane w rzędach i kolumnach. W grandMA2 dostępne jest sześć różnych arkuszy.

Tworzenie arkuszy.

Możesz tworzyć arkusze tworząc okno funkcją **Create Basic Window**.

Dostępne arkusze to:

- Channel
- DMX
- Fixture
- Sequence Content
- Sequence Executor
- Sequence Tracking

Przenoszenie i zmiana rozmiaru arkusza.

Możesz przenosić arkusz na puste miejsce przyciskając (lub klikając lewym klawiszem myszy) i przeciągając jego górną belkę. Następnie zwolnij go nad nowym miejscem.

Możesz zmienić rozmiar arkusza przesuwając kursor na dolny prawy róg ostatniego przycisku (pole z małymi pomarańczowymi kropkami) i przeciągnij arkusz do nowego rozmiaru.

Kasowanie arkusza.

Arkusze można kasować w oknie dialogowym **Sheet Options** (opcji arkusza). Można również wcisnąć klawisz **Delete** a następnie belkę tytułową.

Anatomia arkuszy.

Większość arkuszy składa się z trzech części. Belkę tytułową, część główną i różne pola sterowania na dole. Szczegółowe opisy paska tytułowego i części głównej znajdziesz w szczegółowych opisach poszczególnych arkuszy na dalszych stronach.

/ Arkusz / Channel (kanałów)

W arkuszu kanałów widać urządzenia mające numerację ID typu Channel. Widać tu ich różne wartości i/lub presety.

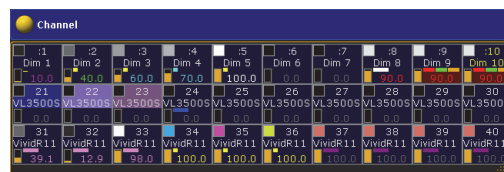
Oto przykład arkusza.

Belka tytułowa

W belce tytułowej widać że to arkusz **Channel**. Wyświetla również czy użyty jest świat (nazwa światła i żółty symbol Ziemi), oraz czy zadano maskę (jest napisane **Mask** oraz wyświetlony mały duch). Można ustawić które przyciski są wyświetlane.

Część główna

Tutaj wyświetlane są twoje kanały oraz ich wartości. Jak dokładnie to wygląda jest silnie zależne od twoich ustawień arkusza, ale jest to co najmniej ID kanału oraz wartość dimmera. W arkuszu jest wiele różnych kolorów oraz małych kolorowych znaczników.



/ Arkusz / DMX

W arkuszu DMX można zobaczyć rzeczywisty stan DMX na wyjściu, adresowanie kanałów oraz testowanie kanałów DMX.

Oto przykład arkusza **DMX**.

Niektóre arkusze mogą pokazywać jaką wartość urządzenie ma posiadać, ale ten arkusz pokazuje jaka wartość jest mu naprawdę wysyłana. Kanał lub urządzenie może być zaparkowane, lub ograniczone masterami. Ten arkusz zawsze wyświetla aktualny stan wyjściowy DMX. Możesz użyć arkusza **DMX** do testowania kanałów DMX. Mając aktywne **Link Encoders** i wciskając gdzieś na arkuszu, otwierasz również na enkoderach przyborek DMX Test. Można tego użyć do testowania kanałów DMX.

Belka tytułowa

Można wybrać jakie przyciski chcemy na belce tytułowej. Otwórz opcje arkusza i przełącz na zakładkę **Title Buttons**. Dostępne jest tutaj pięć opcji:

Release All : Zwolni to wszystkie wartości DMX jakie aktywowano w testerze DMX.

Link Encoders : Otworzy na enkoderach przyborek DMX Test po wciśnięciu arkusza **DMX**.

Only Selected : Wyświetlone zostaną tylko przestrzenie wybranych urządzeń/kanałów.

Show Additional : Można tego użyć do wyświetlania dodatkowej linii informacji nad wartościami DMX. Opcje są następujące: **Show Only Values** (pokazuje tylko linię wartości DMX), **Show IDs** (wyświetla numery ID urządzeń/kanałów nad wartościami), **Show Attributes** (wyświetla atrybut kanału DMX nad wartością) i **Show Address** (wyświetla indywidualne adresy DMX nad wartością).

Programmer Color : Wyświetli wartości DMX używając schematu kolorów z wybranego executora.

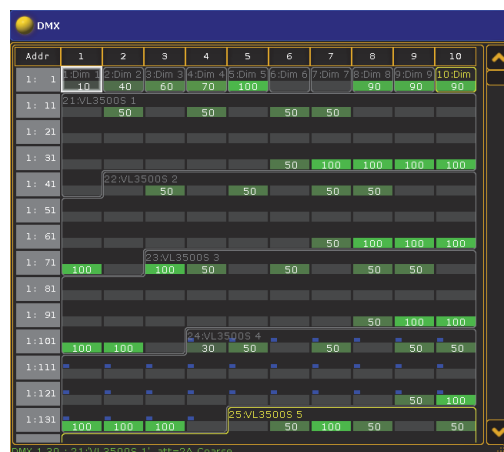
Część główna

Tutaj każdy kanał DMX jest reprezentowany własną komórką. W takiej komórce wyświetlana jest wartość kanału. Im wyższa wartość, tym bardziej zielone jest tło (chyba że aktywowano opcję **Programmer Colors**). Jeśli kanał lub urządzenie jest zaparkowane, to pokaże się mały niebieski prostokąt w narożniku komórki.

Jeśli jest tam biały prostokąt, oznacza to że wartość pochodzi z testera DMX. Żółty prostokąt jest aktualnie wybranym adresem w testerze DMX.

Pierwsza kolumna z jasno szarym tłem pokazuje adres DMX pierwszej komórki w tym rzędzie. Oto przykład: **1: 481**. Pierwszy numer to przestrzeń DMX, drugi numer to adres DMX.

Na dole głównej części jest mała linia tekstu gdy ustawisz kursor na dowolnej komórce. Ta linia tekstu podaje adres DMX który wskazuje kursor. Podaje również ID kanału i urządzenia, oraz nazwę, typ i atrybut.



Możesz aktywować przybórnik enkoderów DMX Test przyciskając na adresie DMX w arkuszu, mając aktywne [Link Encoders](#), lub klikając dwukrotnie klawisz **Channel**.

Używając arkusza **DMX** można parkować oraz odparkować kanały DMX. Można również użyć **Off** oraz [Assign Channel](#) aby adresować urządzenia bezpośrednio w arkuszu.

Wciskając dwukrotnie **Select** (aby uzyskać komendę **SelfFix**) i wciskając dowolną komórkę wybierzemy urządzenie/kanał które ma parametry zaadresowane na ten adres DMX.

/ Arkusz / Fixture (urządzeń)

Arkusz urządzeń służy do podglądu urządzeń, atrybutów oraz ich wartości.

Oto przykład arkusza urządzeń:

W tym arkuszu można wybrać jedno lub więcej urządzeń i zobaczyć jakie wartości są przypisane atrybutom urządzeń.

W kolumnie **ID** można zobaczyć dwie liczby rozdzielone przez **:**. Pierwsze numery to są **Fixture ID** a drugie to są **Channel ID**.

Belka tytułowa

W belce tytułowej widać że to arkusz **Fixture** (urządzeń). Jeśli używamy światła, to jest to wyświetlane z nazwą światła i numerem - jest również mały symbol Ziemi. Jeśli jest aktywna maska, to jest to wyświetlane jako "Mask" oraz mały symbol ducha.

W pasku tytułowym może być wiele przycisków. Mogą być one włączane/wyłączane w części [Title Buttons](#) opcji arkusza.

Część główna

Tutaj wyświetlane są twoje urządzenia, atrybuty oraz ich wartości.

Dokładny wygląd zależy znacząco od ustawień opcji, ale zawsze jest nazwa urządzenia oraz przypisana wartość - zależnie od maskowania.

W arkuszu jest wiele różnych kolorów oraz małych kolorowych pasków.

Jeden z małych pasków jest specyficzny dla arkusza urządzeń. Może występować mały biały kwadrat obok nazwy urządzenia (z lewej strony). Ma trzy różne pozycje (góra, środek i dół) zależnie od pozycji ruchomej głowy. Zależnie od modelu i pozycji, urządzenie ruchoma głowa może trafiać w to samo miejsce na trzy różne sposoby. Pozycja białego prostokąta wskazuje w jaki sposób pozycja jest aktualnie trafiana.



/ Arkusz / Sequence Content

W arkuszu Sequence Content widać faktyczne wartości zapisane (i śledzone) w pamięci cue.

Oto przykład arkusza **Sequence Content**:

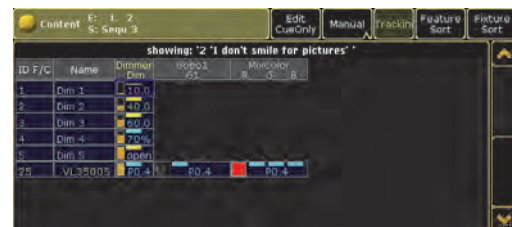
Arkusz ten można znacząco konfigurować. Można dokonać wielu zmian w wyglądzie tego arkusza. Jednak główną cechą arkusza jest możliwość podejrzenia zawartości cue bez wczytywania ich (na scenę lub do programera).

Belka tytułowa

W pasku tytułowym widać że to arkusz typu **Content**, którego światła używamy (jeśli nie jest to świat **Full**), do którego executora odnosi się arkusz (podaje coś w stylu **E: 1.2** - pierwsze **1** to numer strony, a **2** to numer executora) oraz nazwę i numer sekwencji (**S**).

Z lewej strony znajduje się żółty przycisk. Daje on dostęp do opcji arkusza.

Z prawej strony paska widać kilka przycisków. Mogą wyglądać następująco: [Edit CueOnly](#), [Current Cue](#), [Tracking](#), [Feature Sort](#) oraz [Fixture Sort](#).



Część główna

Tutaj wyświetlane są twoje atrybuty oraz ich wartości. To jak dokładnie to wygląda znacząco zależy od opcji arkusza.

Na górze głównej części znajduje się mała linia tekstu. W podanym przykładzie mówi ona: **Showing: 2 'I Don't Smile For Pictures'**. Pokazuje to numer cue oraz nazwę cue, na którą akurat patrzymy.

/ Arkusz / Sequence Executor

Arkusz Sequence Executor służy do wyświetlania która cue jest teraz aktywna. Wyświetla również informacje dołączone do cue w sekwencji. Informacje jak czasy przenikania, wyzwalanie, nazwy cue, informacje cue, itp.

Arkusz **Sequence Executor** można znacząco konfigurować. Można określić co ma być widoczne a co nie. Oto przykład arkusza.

Belka tytułowa

W pasku tytułowym widać którego światła używamy (jeśli to świat inny jak Full), do którego executora odnosi się arkusz (podaje coś w stylu **E: 1.2** - pierwsze **1** to numer strony, a **2** to numer executora) oraz nazwę i numer sekwencji (**S**).

Z lewej strony znajduje się żółty przycisk. Daje on dostęp do opcji arkusza.

Z prawej strony paska może być wiele przycisków. Używając opcji arkusza można wybrać jakie przyciski chcemy na belce tytułowej.

Przyciski "Sets"

W górnej belce może być do 5 przycisków "set". Przyciski te mogą zawierać różne zestawy kolumn. Jeśli klikniesz prawym klawiszem (lub wcisniesz **Edit** a potem) na jednym z przycisków "Set", otworzy się małe okno zapytania:

Tutaj można przestawiać kolumny z grupy **Include** do **Exclude** klikając (lub wciskając) na pustym polu. Można również nazwać zestaw.

Gdy już skończymy to można zamknąć zapytanie wciskając duże w górnym prawym rogu.

Możesz wywoływać zestawy wciskając na przyciskach "Set". Zapamiętywana jest też szerokość i kolejność kolumn.

Część główna

Tutaj wyświetlane są cue oraz informacje o nich.

Możesz zmienić szerokość kolumn klikając i przeciągając brzegi nagłówek kolumn. Możesz również zmienić kolejność kolumn zwykłym kliknięciem-przytrzymaniem i przeciągnięciem na nowe miejsce (nie możesz zmienić pozycji kolumn **Number** oraz **Name**).

Różne kolumny w arkuszu Sequence Executor

W arkuszu jest wiele kolumn. Oto ich opis:

Number : To jest numer cue.

Name : To jest nazwa cue. Wszystkie cue i cue częściowe mogą mieć nazwy.

Trig : To jest wyzwalacz cue. Jest tutaj wiele opcji: **GO**, **Time**, **Follow**, **Sound**, **BMP** (Sound i BMP jeszcze nie są wdrożone), **SMPTE** oraz **MTC**. Kliknięcie tutaj prawym klawiszem da zapytanie **Select Trig**.

TrigTime : Jeśli wybraliśmy wyzwalacz **Time**, możemy tutaj podać czas wyzwalacza.

Fade : Jest to czas przenikania pamięci cue. Jeśli ma ciemno zielone tło (gdy cue nie jest odtwarzana) to oznacza to że są jakieś urządzenia z indywidualnymi czasami przenikania.

Out Fade : Jest to czas przenikania dla wartości które się zmniejszają w danej cue.



Delay : Jest to używane do określenia czasu opóźnienia między **Go** a rozpoczęciem przenikania. Jeśli ma ciemno pomarańczowe tło (gdy cue nie jest odtwarzana) to oznacza to że jakieś urządzenia mają indywidualne czasy opóźnienia.

Out Delay : Jest to czas opóźnienia (czekania na wykonywanie przenikania zmniejszającego) dla wartości zmniejszających się.

I.Delay : To wyświetla wszelkie indywidualne czasy opóźnienia w cue. Jest to również sygnalizowane w kolumnie **Delay** ciemno pomarańczowym kolorem. Edycja liczby tutaj zmieni indywidualne czasy opóźnień wszystkich urządzeń na nowo zadaną wartość. Przytrzymanie środkowego klawisza myszy i poruszenie trackballem/myszą zmieni wartości odpowiednio w górę lub dół.

I.Fade : To wyświetla wszelkie indywidualne czasy przenikania w cue. Jest to również sygnalizowane ciemno zielonym kolorem w kolumnie **Fade**. Edycja liczby tutaj zmieni indywidualne czasy przenikania wszystkich urządzeń na nowo zadaną wartość. Przytrzymanie środkowego klawisza myszy i poruszenie trackballem/myszą zmieni wartości odpowiednio w górę lub dół.

MIB : Tutaj można aktywować automatyczne wyprzedzające pozycjonowanie w cue. Kliknięcie tutaj prawym klawiszem da zapytanie **Select MIB**.

Mode : Tutaj mamy tryb cue. Jest tutaj wiele opcji: **Normal**, **Assert**, **X-Assert**, **Break** oraz **X-Break**. Dla **Normal** wybrana komórka jest pusta. Kliknięcie tutaj prawym klawiszem da zapytanie **Select Mode (Cue)**.

Cmd : Tutaj można wpisać polecenia jakie konsola ma wykonać po osiągnięciu tej cue. Możesz dodać komentarze w linii komend. Można dodawać tekst po symbolu #. Nie będzie to wykonywane ani wyświetlane w oknie zwrotnym linii komend. Może być potrzebne wstawienie komentarza w cudzysłów celem uniknięcia interpretacji słów takich jak **it** jako skrót dla **item3D**. Jeśli użyjemy symbolu # wewnątrz cudzysłówów, to nie będzie on traktowany jako symbol komentarza, ale jako ciąg tekstowy.

Cmd Delay : Tutaj możemy zadać opóźnienie przed wykonaniem komendy (podanej w kolumnie **Cmd**).

Info : Tutaj można wpisać informacje o cue. Edytowanie tej komórki otworzy zapytanie **Edit Info**. Tutaj można wpisać wiele linii tekstu informacyjnego.

Snap Percent : Niektóre urządzenia mają funkcje ustawione na skok (ignorujące czas przenikania - wykonują natychmiastowy skok). Zadając tą procentową wartość możemy sterować momentem wykonania skoku. W ustawieniu 0% skok dokonuje się zaraz na początku przenikania. W ustawieniu 100% skok dokonuje się na końcu przenikania. Można jednak wybrać dowolną pozycję pomiędzy nimi. Domyślnie jest 0%, które nie jest wyświetlane w kolumnie.

AE : To jest **Assert Effect**. Jeśli w komórce jest **Y**, to wywołanie cue przywraca efekty.

Path : Tutaj można ustawić przebieg przenikania cue. Przebieg wpływa na wszystkie atrybuty w cue i częściowych cue. Przebiegi można tworzyć w **Setup** ➔ **DMX Profiles**. Kliknięcie tutaj prawym klawiszem da zapytanie **Select Path**.

Loop : Jeśli potrzebujesz pętli w sekwencji, tutaj podajesz cue do której będzie wykonany skok po osiągnięciu tej cue.

Lcount : Mając zapętlenie w sekwencji możesz tutaj podać ilość powtórzeń przez pętlę.

Ltime : W tej kolumnie podajemy czas przez jaki pętla powinna być aktywna.

Forced Pos. mode : Tutaj zadajemy tryb wymuszenia pozycji dla ruchomych urządzeń. Otwiera to małe okno selekcji **Forced Pos. mode**. Tryb pozycji wymuszony w cue zastępuje wszelkie wymuszenia pozycji z executorów.

CommandLine Interaction (interakcja z linią komend)

Arkusze ten jest w interakcji z linią komend gdy zawiera ona funkcję pasującą do cue. Np. wciśnij **Delete**, **Call** itp, następnie linię cue w arkuszu aby wykonać tą funkcję na cue.

/ Arkusz / Sequence Tracking

Arkusz śledzenia jest używany do wyświetlania wartości oraz ich zmian w sekwencji. Można również edytować wartości bezpośrednio w arkuszu.

Arkusz wyświetla cue w rzędach a atrybuty kanałów/urządzeń w kolumnach. Widać wtedy jak wartości zmieniają się w przebiegu sekwencji.

Belka tytułowa

W pasku tytułowym widać że jest to arkusz **Tracking**, aktualny świat (jeśli inny od domyślnego), jaki jest odczyt (**RO**), jaka warstwa (**La**) jest wyświetlana, aktywna maska **Mask**, do którego executora arkusz się odnosi (pierwsze **1** to numer strony, drugi numer to numer executora) oraz numer sekwencji (**S**) i nazwa.



Number	Name	1 Dim	2 Dim	3 Dim	4 Dim	1 G1	2 CM1	3 CM2	4 CM3	5 Dim	6 Pan	7 Tilt	8 G1	9 CM1	10 CM2
1	Ready	50.0	50.0	50.0	50.0					50.0					
2	1 don't smile	50.0	50.0	50.0	50.0	0.1 BedData	0.1 BedData	0.1 BedData	0.1 BedData	50.0					
2.1	Part 1														
2.2	Part 2														
2.5	cue 2.5	50.0	50.0	50.0	50.0	0.1 BedData	0.1 BedData	0.1 BedData	0.1 BedData	50.0	100.0	50.0	50.0	0.1 BedData	0.1 BedData
3.5	cue 3.5	50.0	50.0	50.0	50.0	0.1 BedData	0.1 BedData	0.1 BedData	0.1 BedData	50.0	100.0	50.0	50.0	0.1 BedData	0.1 BedData
4	cue 4	50.0	50.0	50.0	50.0	0.1 BedData	0.1 BedData	0.1 BedData	0.1 BedData	50.0	100.0	50.0	50.0	0.1 BedData	0.1 BedData

Z lewej strony znajduje się żółty przycisk. Daje on dostęp do opcji arkusza.

Z prawej strony paska widać kilka przycisków: **Link Encoders**, **Selection Only**, **Link Selected**, **Auto Scroll**, **Feature Sort** oraz **Fixture Sort**. Jeśli aktywny jest przycisk **Link Encoder**, kliknięcie w arkuszu aktywuje na enkoderach przyborek sekwencji. Gdy przycisk jest wyłączony, przyborek otwiera się tylko po kliknięciu nagłówka.

Przy aktywnym **Link Encoders** aktywacja arkusza włączy na enkoderach przyborek executora.

Przy aktywnym **Selection Only** (żółty tekst), arkusz pokazuje tylko wybrane urządzenia, oraz cue w których mają zapisane wartości (w serii 1 nazywało się to **Show Sel**).

Przycisk **Link** ma trzy różne ustawienia: **Link Selected**, **Not Linked** oraz **Link Last Go**. Używa się go do wybrania sekwencji jaką chcesz wyświetlać w arkuszu **Tracking**.

Przy aktywnym **Auto Scroll** (żółty tekst), arkusz zawsze pokazuje aktywną cue.

Aktywne **Feature Sort** (żółty tekst), automatycznie przestawia aktualnie wybrane atrybuty/cechy do pierwszej kolumny za **Name**.

Przy aktywnym **Fixture Sort** (żółty tekst), arkusz automatycznie przestawia w widoku wybrane urządzenia/kanały przed pozostałe.

Część główna

Tutaj wyświetlane są twoje wartości. Zasadniczo górny rząd (za wyjątkiem dwóch pierwszych komórek) to komórka z numeracją **Fixture ID**, **Channel ID**, nazwami **Name** i typami atrybutów.

Pierwsza kolumna to numer cue a druga to nazwa cue.

Reszta to programowane wartości. Możesz edytować te wartości klikając na nie prawym klawiszem lub wciskając enkoder ekranu.

W arkuszu jest wiele różnych kolorów oraz małych kolorowych pasków.

Rada: Można wybrać w arkuszu wiele wartości (również poziomo) przez wciśnięcie i przytrzymanie klawisza Ctrl we wbudowanej klawiaturze. Wybierając tylko wiele wartości pionowo, można zaznaczyć przeciągnięciem myszą (lub palcem) w arkuszu.

Kliknięcie prawym klawiszem w arkuszu śledzenia daje zapytanie **Tracking Options**. Tutaj można edytować wszystkie wartości w arkuszu śledzenia (może być potrzebne ich wcześniejsze zablokowanie).

Opcje tego arkusza.

Opcje dla tego arkusza zawierają:

Tools:

- Preset Control.
- Layer Control.
- ScrollBar Horizontal.
- ScrollBar Vertical.
- Link Encoders.

Layer Filter:

- Layer.
- Link Mode.
- Selection Only.
- Feature Mask.

Display:

- Font.
- Readout.
- Symbol Features.
- Cue Colors.
- Namefield.
- Channel ID.
- Fixture ID.
- Autoscroll.
- Feature sort.
- Fixture sort.
- Enable Marker.
- Preset Readout.

Assign Executor (używane do wybrania stałego executora, jeśli wybrane jest "not linked")

Feature Mask (używane do ustawienia jaka cecha powinna być pod wpływem funkcji "mask").

/ Arkusz / RDM

By otworzyć arkusz **RDM**, wciśnij w pustym miejscu pola użytkownika, zakładkę **Sheets** i tam opcję **RDM**.

Z prawej strony mamy przykład arkusza **RDM**:

ID Fixtur	ID Chan	Name	Universe	CLEAR STATUS ID	DEVICE MODEL	MANUFAC TURER	DEVICE LABEL	FACTORY DEFAULTS	LANGUAGE CAPABIL
4	4	DMH32Ex2 1	1		DMH-32 RG	Steinigke SI	DMH-32 RG	False	
5	5	DMH32Ex2 1	1		DMH-32 RG	Steinigke SI	the lamp or	False	
6	6	D4Lu HS 1	1	-	Desire Lust	ETC	Default	-	en

- Arkusz RDM służy do podglądu informacji o wykrytych urządzeniach RDM, ich parametrach, oraz ich czujnikach.
- Można ustawiać parametry RDM, zobacz "Praca z parametrami RDM" na stronie 119.
- Można nadzorować czujniki RDM, zobacz "Praca z czujnikami RDM" na stronie 122.
- Pierwszy przycisk w belce tytułowej okna arkusza **RDM**, umożliwia filtrowanie arkusza: **All** - Wyświetla wszystkie wykryte poprzez RDM urządzenia RDM, **Current FixtureType** - Dla aktualnie wybranego urządzenia/kanału, wyświetla urządzenie RDM tego samego typu, **Selection** - Wyświetla tylko urządzenia RDM dla bieżącej selekcji urządzeń/kanałów, **Alerts/Warnings** - Wyświetla tylko urządzenia RDM z komunikatami, **Unmatched Fixtures** - Wyświetla tylko niesparowane urządzenia RDM.
- Drugi przycisk belki tytułowej umożliwia filtrowanie arkusza **RDM** według: **Parameters and Sensors**, **Parameters**, **Sensors**
- Dla lepszej widoczności można sortować każdą kolumnę w górę lub dół. By sortować kolumnę, wciśnij i przytrzymaj nagłówek kolumny w arkuszu **RDM**, lub kliknij prawym klawiszem myszy na nagłówek kolumny arkusza **RDM**.

/ Arkusz / Kolory w arkuszu

W arkuszu może pokazać się wiele różnych kolorów. Tutaj mamy je wymienione z opisem ich znaczenia.

Numer ID oraz nazwy

Numery ID kanałów i urządzeń oraz nazwy mogą mieć dwa różne kolory:

Szary : Domyślny kolor, gdy kanał lub urządzenie nie są wybrane.

Żółty : Sygnalizuje że kanał lub urządzenie są wybrane.

ID oraz nazwy mogą mieć również różne kolory tła:

Ciemno niebieskie : Jest to normalny / domyślny kolor tła.

Ciemno purpurowy : Kanał lub urządzenie jest ograniczone przez mastera.

Niebieski : Sygnalizuje że kanał lub urządzenie jest wyłączone spod masterów (również spod Grand Master i funkcji Solo).

Wartości

Tekst wartości może mieć różne kolory:

Szary : To jest domyślny kolor dla wartości. Dotyczy również wartości z efekty - za wyjątkiem efektów executora.

Czerwony : Wartość pochodzi z programera (aktywna wartość programera).

Różowy : Wartość pochodzi z efektu przypisanego do executora.

Fioletowy : Wartość pochodzi z wybranego executora i jest wartością śledzoną.

Turkusowy : Wartość pochodzi z wybranego executora i jest wartością zmienioną w bieżącej cue. Atrybut dimmera jest wyświetlany na turkusowo tylko jeśli jego wartość wzrosła.

Zielony : Wartość (tylko dla atrybutu dimmera) pochodzi z wybranego executora(ów) i ma wartość niższą jak w poprzedniej cue.

Biały : Wartość pochodzi z wybranego executora(ów) i jest zapisana ponownie z identyczną wartością co w poprzedniej cue (zablokowana).

Żółty : Wartość pochodzi z executora, który nie jest wybrany.

Wartości mogą mieć również różne kolory tła:

Ciemno niebieskie : Jest to normalny / domyślny kolor tła.

Czerwony : Wartość jest teraz w programerze i będzie zapisana (jeśli wykonamy teraz zapis).

Fioletowy : W arkuszu wyświetlane jest teraz ID executora, a wartość pochodzi z wybranego executora. I jest to wartość śledzona.

Turkusowy : W arkuszu wyświetlane jest teraz ID executora, a wartość pochodzi z wybranego executora. Wartość ta wzrosła od poprzedniej cue.

Zielony : We wskazaniach **Value Exec ID** id **Value Cue ID** wartości mają zielone tło, jeśli wartość dimmera jest niższa jak w poprzedniej cue na wybranym executorze.

Biały : W arkuszu wyświetlane jest teraz ID executora, a wartość pochodzi z wybranego executora. Wartości zostały przeprogramowane na tą samą wartość co w poprzedniej cue.

Różowy : Wyświetlasz w swoim arkuszu warstwę Effect Exec ID. Wartości pochodzą z executora z efektem.

Żółty : Wyświetlasz w swoim arkuszu warstwę Executor ID lub Sequence ID. Wartość pochodzi z sekwencji która nie jest aktualnie wybrana. Numer mówi z którego executora, sekwencji i cue pochodzi wartość.

Ciemny żółty : Wyświetlasz w swoim arkuszu warstwę Executor ID lub Sequence ID. Wartość jest śledzona i pochodzi z sekwencji która nie jest aktualnie wybrana. Numer mówi z którego executora, sekwencji i cue pochodzi wartość.

Paski

W arkuszach mogą występować różne kolorowe paski. Jeśli pasek ma połowę wysokości, oznacza to że wartość jest śledzona.

Mogą być tak małe że wyglądają jak mały kwadracik. Mogą też pokazywać się w różnych miejscach, ale zawsze mają to samo znaczenie.

Czerwony : Wartości są aktywne w programerze i będą zapisane (jeśli wykonamy teraz zapis). Różowy pasek obok czerwonego oznacza aktywne wartości efektu w programerze.

Turkusowy : Wartość pochodzi z presetu.

Niebieski : Wartość jest zaparkowana.

Różowy : Wartość pochodzi z efektu.

Purpurowy : Wartość pochodzi z efektu bitmapowego.

Biały : Wartość jest nieaktywna w programerze, ale nie będzie zapisana.

Zielony : W programerze jest aktywny indywidualny czas przenikania. Różowy pasek obok zielonego oznacza aktywny w programerze czas przenikania efektu.

Pomarańczowy : W programerze jest aktywny indywidualny czas opóźnienia. Różowy pasek obok pomarańczowego oznacza aktywny w programerze czas opóźnienia efektu.

Żółty : Oznacza to że wartość pochodzi z sekwencji.

Szary : Urządzenie używa profilu DMX na jednym, lub więcej atrybutach.

Kolory tła w arkuszach sekwencji

W komórkach linii cue arkusza sekwencji (oraz kolumnach numerów i nazw arkuszy śledzenia), mogą być różne kolory tła.

Niektóre to pokolorowane (niebieski, zielony i pomarańczowy) paski poruszające się od lewej do prawej używając czasu zdefiniowanego w komórce.

Jasno szary : Jest to kolor tła komórki z wartością którą możesz edytować.

Ciemno szary : To jest wartość której nie możesz edytować.

Czarny : To kolor tła dla kolumn **I.Delay** oraz **I.Fade**.

Zielony : Jest to czas przenikania lub opóźnienia gasnącego.

Ciemno zielony : Sygnalizuje to indywidualny czas przenikania.

Niebieski : Jest to czas przenikania lub opóźnienia rosnącego.

Pomarańczowy : Sygnalizuje czas wyzwolenia lub opóźnienia komendy.

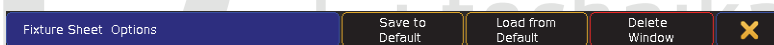
Ciemno pomarańczowy : Sygnalizuje to indywidualny czas opóźnienia.

/ Arkusz / Opcje Arkusza / Wprowadzenie do opcji arkusza (Sheet Options)

W arkuszach mamy wiele różnych możliwych opcji. Tutaj znajduje się ich opis.

Wszystkie poszczególne arkusze w grandMA2 mają różne opcje. Poniżej znajdują się opisy wszystkich różnych opcji jakie możemy napotkać. Niektóre z nich mogą być dla nas niedostępne.

Każde zapytanie **Sheet Options** ma ten nagłówek (nazwa arkusza odpowiednio się zmienia):



Dostępne są różne ważne przyciski.

Save to Default służy do zapisania w naszym profilu użytkownika aktualnych opcji jako domyślne. **Load to Default** wczyta domyślne ustawienia z profilu użytkownika. Twoje domyślne opcje będą używane w nowych arkuszach tego typu.

Delete Window służy do skasowania całego okna (arkusza).

Duży krzyżyk w prawym rogu służy do zamknięcia okna opcji.

/ Arkusz / Opcje Arkusza / Opcje Tools

To są opcje narzędzi w arkuszu.

Może to wyglądać następująco. W zależności od używanego arkusza, możemy nie widzieć wszystkich przedstawionych tu opcji.

Oto różne opcje z tego okna zapytania:

Preset Control : Gdy jest włączona, to na dole arkusza wyświetlany jest pasek sterowania presetów. Sprawdź w podpunktach dla dodatkowych informacji o tym pasku.

Layer Control : Gdy jest włączona, to na dole arkusza wyświetlany jest pasek sterowania warstwami. Sprawdź w podpunktach dla dodatkowych informacji o tym pasku.

Mask Control : Gdy jest włączona, to na dole arkusza wyświetlany jest pasek sterowania maskami. Sprawdź w podpunktach dla dodatkowych informacji o tym pasku.

Multi Control : Gdy jest włączona, to na dole arkusza wyświetlany jest pasek Multi Control. Sprawdź w podpunktach dla dodatkowych informacji o tym pasku.



ScrollBar Horizontal : Gdy jest włączona, wyświetlany jest poziomy pasek przewijania.

ScrollBar Vertical : Gdy jest włączona, wyświetlany jest pionowy pasek przewijania.

Link Encoders : Gdy jest włączona, przyborek na enkoderach przełączy się automatycznie przy aktywacji arkusza.

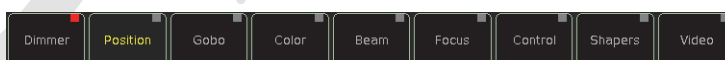
Edit CueOnly : Gdy jest włączona, wszelkie edytowanie wartości w oknach Tracking i Sequence będzie typu "cue only".

DMX Readout Absolute : Gdy jest to włączone, widać adresy DMX w postaci bezwzględnej, zamiast z podziałem na przestrzenie.

/ Arkuszt / Opcje Arkusza / Tools / Pasek Preset Control (sterowania presetami)

Pasek sterowania presetami służy do przełączania wskazania między typami presetów.

Można włączyć wyświetlanie paska sterowania presetami zmieniając opcję Preset Control w zakładce Tools opcji arkusza.



Pasek pokazuje tylko te typy presetów, które są dostępne w spektaklu, przykładowo nie mając urządzeń z nożami nie zobaczymy na pasku przycisku dla nich.

Pasek pokazuje jaśniejszą ramkę wokół typu presetu dostępnego dla wybranych urządzeń.

Poszczególne przyciski mogą się też pokazywać lub ukrywać odpowiednio do używanych świateł.

Jeśli zmienimy aktywną funkcję (z żółtym tekstem), to arkusz również może zmienić swoje wskazanie.

Mały szary kwadrat w każdym przycisku zmienia się na czerwony jeśli w programerze są aktywne wartości (które można zapisywać jeśli chcemy) dla presetu danego typu.

Pasek sterowania presetami jest dostępny w arkuszach **Channel**, **Fixture**, **Content** i **Tracking**, oraz zawsze nad przyborem enkoderów na dole ekranu 2.

/ Arkuszt / Opcje Arkusza / Tools / Pasek Layer Control (sterowania warstwami)

Pasek sterowania warstwami to szybki sposób na przełączanie między warstwami w arkuszach. Przeczytaj o zakładce Tools opcji arkusza jak włączyć wyświetlanie paska.

Pasek sterowania warstwami może być na dole arkusza **Channel**, **Fixture**, **Sequence Content** i **Sequence Tracking**.

Pasek ma trzy części. "Value", "Effect" i "Output". Tak może wyglądać część Value:



Tak może wyglądać część Effect:



A tak może wyglądać część Output:



Trzy przyciski z lewej strony przełączają między trzema częściami. Przycisk "Auto" z prawej strony jest zawsze widoczny. Pozwalają one w arkuszu przełączać warstwy nawet jeśli zmienimy warstwę w innym miejscu.

Na górze przycisków warstw znajdują się kolorowe paski w przypadku gdy znajdują się tam aktywne wartości. Przycisk części jest oznaczony paskiem jeśli jedna z warstw części ma aktywną wartość. Obowiązują kolory z arkusza.

Widać również jaka jest aktualna warstwa w górnej belce arkusza.

Jakie są dostępne warstwy.

Oto krótki opis różnych warstw:

Values (część Value) : Jeśli atrybut otrzymuje swoją wartość z presetu, to arkusz pokazuje numer i nazwę presetu (zależy od ustawionych opcji). Jeśli to nie jest preset, arkusz po prostu wyświetla wartość.

Fade (część Value) : Tutaj wyświetlane są czasy przenikania dla każdego atrybutu.

Delay (część Value) : W tej opcji widzimy czasy opóźnień dla każdego atrybutu.

Values only (część Value) : Z tą opcją zawsze pokazywane są wartości, również gdy wartość pochodzi z presetu. Nadal widać kolorowany pasek, ale zamiast numeru i nazwy presetu, widać jaka została nadana wartość.

Effect Form (część Effect) : To wyświetla (o ile są) przebiegi efektów przypisane do atrybutów, np. sin, cos, itp.

Effect Speed (część Effect) : To wyświetla (o ile są) szybkości efektów przypisane do atrybutów.

Effect Speed Group (część Effect) : To wyświetla (o ile są) grupy szybkości efektów przypisane do atrybutów.

Effect Low (część Effect) : To wyświetla (o ile są) wartości 1 efektów przypisane do atrybutów.

Effect High (część Effect) : To wyświetla (o ile są) wartości 2 efektów przypisane do atrybutów.

Effect Phase (część Effect) : To wyświetla (o ile są) fazy efektów przypisane do atrybutów.

Effect Width (część Effect) : To wyświetla (o ile są) szerokości efektów przypisane do atrybutów.

Effect Fade (część Effect) : To wyświetla (o ile są) czasy przenikania efektów przypisanych do atrybutów.

Effect Delay (część Effect) : To wyświetla (o ile są) czasy opóźnienia efektów przypisanych do atrybutów.

Effect Attack (część Effect) : To wyświetla (o ile są) wartość narastania dla efektów przypisanych do atrybutów.

Effect Decay (część Effect) : To wyświetla (o ile są) wartość zejścia dla efektów przypisanych do atrybutów.

Effect ID (część Effect) : To wyświetla (o ile są) numery ID efektów przypisanych do atrybutów.

Output (część Output) : Ta warstwa włącza w arkuszu wyświetlanie aktualnego stanu wyjściowego.

Value Exec ID (część Output) : To wyświetla executor oraz cue, z której pochodzi wartość atrybutu. Np. **1:206** Pierwsza cyfra to numer strony executorów, a drugi to numer executora.

Effect Exec ID (część Output) : To wyświetla executor oraz cue, z której pochodzi wartość efektu atrybutu. Np. **1:206** Pierwsza cyfra to numer strony executorów, a drugi to numer executora.

Value Cue ID (część Output) : Ta opcja pokazuje z której sekwencji pochodzi wartość atrybutu. Np. **1:3** Pierwsza cyfra to numer sekwencji, a drugi to numer pamięci cue.

Effect Cue ID (część Output) : Ta opcja pokazuje z której sekwencji pochodzi wartość efektu atrybutu, o ile jej źródłem jest pamięć cue.

DMX (część Output) : Ta opcja pokazuje wartości DMX w trybie odczytu wybranym w opcjach.

/ Arkuszt / Opcje Arkusza / Tools / Pasek Mask Control (sterowania maskami)

Pasek sterowania maskami to szybki i łatwy sposób na przełączanie między standardowymi maskami w arkuszach kanałów i urządzeń. Przeczytaj o zakładce Tools opcji arkusza jak włączyć wyświetlanie paska.

Pasek sterowania maskami może być na dole arkuszy **Channel** i **Fixture**. Widać również aktualny filtr (jeśli to nie jest **None**) w górnej belce arkusza.



Jakie mamy filtry

Oto krótki opis różnych domyślnych filtrów:

None : Nie użyto filtra.

Programmer (Prog) Only : Arkusz pokazuje tylko atrybuty i wartości z twojego programera.

Active Only : Arkusz pokazuje tylko kanały i wartości które będą zapisane (o ile wykonamy taki zapis).

Parked : Arkusz pokazuje tylko zaparkowane atrybuty i wartości.

Selected Sequence (Seq+) : Arkusz wyświetla tylko atrybuty i wartości używane przez aktualny wybrany executor.


Selected Sequence No Default Values (Seq-) : Arkusz wyświetla tylko atrybuty i wartości używane przez aktualny wybrany executor. Nie wyświetla atrybutów które mają tylko swoją domyślną wartość.

/ Arkuszt / Opcje Arkusza / Tools / Pasek Multi Control (uniwersalny pasek sterowania)

Pasek Multi Control jest połączeniem pasków sterowania presetów, warstw i masek.

Gdy ten pasek jest aktywowany, to automatycznie usuwa inne paski z dołu arkusza. Jest połączeniem pozostałych trzech pasków sterowania.

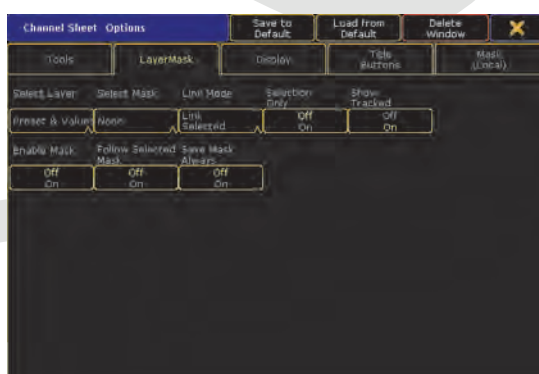


Każda "strzałka w górę"  daje inne opcje w poszczególnych częściach paska sterowania.

Pasek ten jest dostępny w arkuszach **Channel**, **Fixture** i **Content**.

/ Arkuszt / Opcje Arkusza / Opcje Layer Mask (maski warstwy)

To są opcje maski warstwy w arkuszu.



W zależności od używanego arkusza, możemy nie widzieć wszystkich przedstawionych tu opcji.

W tym oknie zapytania może być do ośmiu różnych opcji:

Select Layer:

Preset & Values : Jeśli atrybut otrzymuje swoją wartość z presetu, to arkusz pokazuje numer i nazwę presetu. Jeśli to nie jest preset, arkusz po prostu wyświetla wartość.

Fade : Tutaj wyświetlane są czasy przenikania dla każdego atrybutu.

Delay : W tej opcji widzimy czasy opóźnień dla

każdego atrybutu.

Effect Form : To wyświetla (o ile są) przebiegi efektów przypisane do atrybutów, np. **sin**, **cos**, itp.

Effect Speed : To wyświetla (o ile są) szybkości efektów przypisane do atrybutów.

Effect Speedgroup : To wyświetla (o ile są) grupy szybkości efektów przypisane do atrybutów.

Effect Low : To wyświetla (o ile są) dolną wartość dla efektów przypisanych do atrybutów.

Effect High : To wyświetla (o ile są) górną wartość dla efektów przypisanych do atrybutów.

Effect Phase : To wyświetla (o ile są) fazy efektów przypisane do atrybutów.

Effect Width : To wyświetla (o ile są) szerokości efektów przypisane do atrybutów.

Effect Fade : To wyświetla (o ile są) czasy przenikania efektów przypisanych do atrybutów.

Effect Delay : To wyświetla (o ile są) czasy opóźnienia efektów przypisanych do atrybutów.

Effect Attack : To wyświetla (o ile są) wartość narastania efektów przypisanych do atrybutów.

Effect Decay : To wyświetla (o ile są) wartość zejścia dla efektów przypisanych do atrybutów.

Effect ID : To wyświetla (o ile są) numery ID efektów przypisanych do atrybutów.

Auto : Opcja auto przełącza między trzema pierwszymi opcjami (**Presets & Values**, **Fade** oraz **Delay**), gdy wciskasz klawisz **Time**.

Values only : Z tą opcją zawsze pokazywane są wartości, również gdy wartość pochodzi z presetu. Nadal widać kolorowany pasek, ale zamiast numeru i nazwy presetu, widać jaka została nadana wartość.

Output : Ta warstwa włącza w arkuszu wyświetlanie aktualnego stanu wyjściowego.

Value Exec ID : To wyświetla executor oraz cue, z której pochodzi wartość atrybutu. Np. **1:206** Pierwsza cyfra to numer strony executorów, a drugi to numer executora.

Effect Exec ID : To wyświetla executor oraz cue, z której pochodzi wartość efektu atrybutu. Np. **1:206** Pierwsza cyfra to numer strony executorów, a drugi to numer executora.

Value Cue ID : Ta opcja pokazuje z której sekwencji pochodzi wartość atrybutu. Np. **1:3** Pierwsza cyfra to numer sekwencji, a drugi to numer pamięci cue.

Effect Cue ID : Ta opcja pokazuje z której sekwencji pochodzi wartość efektu atrybutu, o ile jej źródłem jest pamięć cue.

Select Mask:

None : Nie użyto filtra.

Prog Only : Arkusz pokazuje tylko atrybuty i wartości z twojego programera.

Active Only : Arkusz pokazuje tylko kanały i wartości które będą zapisane (o ile wykonamy taki zapis).

Parked : Arkusz pokazuje tylko zaparkowane atrybuty i wartości.

Seq+ : Arkusz wyświetla tylko atrybuty i wartości używane przez aktualny wybrany executor.

Seq- : Arkusz wyświetla tylko atrybuty i wartości używane przez aktualny wybrany executor. Nie wyświetla atrybutów które mają tylko swoją domyślną wartość.

Link Mode (tryb Link):

Link Selected : Arkusz zawsze wyświetla wartości wybranego executora.

Not Linked : Arkusz nie jest automatycznie sprzężony z executorami. Trzeba ręcznie wybrać który executor jest wyświetlany w arkuszu. Aby to zrobić trzeba użyć zakładki Assign Executor.

Link Last Go : Arkusz wyświetla wartości dla ostatniego executora w którym wciśnięto klawisz.

Selection Only:

Selection Only : Gdy jest to włączone, arkusz wyświetla tylko kanały/urządzenia wybrane w twoim programerze.

Show Tracked:

Show Tracked : Gdy jest to włączone, wyświetlane są wartości śledzone. W innym przypadku są one ukrywane.

Enable Mask:

Enable Mask : Gdy jest to włączone, to zostaje użyta maska (ustawiana w zakładce Mask(Local)), o ile nie jest wybrana inna maska.

Follow Selected Mask:

Follow Selected Mask : Ta opcja sprawia że arkusz używa maski wybranej z puli Mask.

Save Mask Always:

Save Mask Always : To zawsze zapisuje zmiany do wczytanej maski.

/ Arkusz / Opcje Arkusza / Opcje Display

To są opcje wyświetlania arkuszy.

W zależności od używanego arkusza, możemy nie widzieć wszystkich przedstawionych tu opcji.

Sheet Style:

Tutaj można ustawić czy chcemy mieć arkusz sortowany pionowo lub poziomo.

Font:

Otwieramy tutaj zapytanie **Select Font** (wybór czcionki). Mamy tutaj do wyboru sześć różnych rozmiarów czcionki. Zakres wyboru jest od 10 do 22.

Readout:

Otwieramy tutaj zapytanie **Select Readout** (wybór formatu odczytu).

Natural : Wyświetlanie wartości z jedną częścią dziesiętną. Jako że cały zakres jednego kanału DMX to 256 kroków, a wartość procentowa to 100 kroków, to dodatkowa część dziesiętna pokazuje dokładniej gdzie znajduje się wartość z 256-cio stopniowego zakresu. Wartości mogą być również wyświetlane w innych zakresach jak 0-100. Jeśli domyślne wartości pan/tilt są na "0", to można mieć np. wartość pan na "-20". Wyświetlany zakres jest determinowany przez definicje w opisie typu urządzenia.

Percent : Wyświetla wartość w procentach.



Decimal : Pokazuje rzeczywistą wartość w zakresie DMX (256 kroków, lub 65536 kroków dla atrybutów 16 bitowych).

Hex : Odczyt ma postać szesnastkową.

Physical : Wyświetla fizyczne wartości parametrów (zdefiniowane w opisie typu urządzenia).

Sort by:

Tutaj można ustawić czy chcemy mieć arkusz sortowany według Fixture ID lub Channel ID.

Symbol Output:

Otwiera nam zapytanie **Select Symbol Output**.

None : Przy wybraniu tej opcji nie będzie symbolu obok nazwy urządzenia.

Auto : Ta opcja będzie wyświetlać mały symbol obok nazwy urządzenia. Wyświetla kolor i intensywność. Używa ustawień sterowania warstwą arkusza.

Value Layer : Ta opcja będzie wyświetlać mały symbol obok nazwy urządzenia. Wyświetla kolor i intensywność. Będzie zawsze wyświetlać rezultat pochodzący z warstwy wartości (Value).

Output Layer : Ta opcja będzie wyświetlać mały symbol obok nazwy urządzenia. Wyświetla kolor i intensywność. Będzie zawsze wyświetlać rezultat pochodzący z warstwy wyjściowej (Output).

DMX Layer : Ta opcja będzie wyświetlać mały symbol obok nazwy urządzenia. Wyświetla kolor i intensywność. Będzie zawsze wyświetlać rezultat pochodzący z warstwy DMX.

Symbol Feature:

Gdy opcja jest włączona, wyświetlane są małe symbole obok każdej funkcji urządzenia. Może to być kolor, gobo, pan/tilt, itp.

Cue Colors:

Off : Wszystkie wartości z cue będą wyświetlane na żółto.

On : Wartości z wybranej sekwencji są wyświetlane kodem barwnym dla pamięci cue.

My Exec : Wyświetla kody barwne dla cue z wybranego executora. Inne executory uruchomione przez tego samego użytkownika wyświetlają wartości na żółto. Wartości z executorów uruchomionych przez innych użytkowników są wyświetlane na szaro.

Namefield:

Włączona opcja wyświetla pole nazwy pod numerem ID.

Channel ID:

Gdy opcja jest włączona, oraz ID jest inne od Fixture ID. Wyświetlane będą obydwa ID w arkuszu **Fixture**.

Fixture ID:

Gdy opcja jest włączona, oraz ID jest inne od Channel ID. Wyświetlane będą obydwa ID w arkuszu **Channel**.

Columns:

Tutaj możesz określić ilość kolumn w arkuszu.

Autoscroll:

Przy włączonej opcji arkusz będzie automatycznie przewijał do aktywowanej wartości. Używana w arkuszach Sequence i Tracking.

Feature Sort:

Przy włączonej opcji, arkusz będzie wyświetlał aktywowaną funkcję obok pola z nazwą.

Fixture Sort:

Przy włączonej opcji, arkusz będzie wyświetlał wybrane urządzenie na początku arkusza.

Enable Marker:

Przy włączonej opcji, arkusz będzie wyświetlał wielokolorowe znaczniki.

Preset Readout:

Otwieramy tutaj zapytanie **Select Preset Readout** (wybór formatu odczytu presetu).

Names : Wyświetlane będą tylko nazwy presetów.

Number : Wyświetlane będą tylko numery presetów.

Numbers & Names : Ta opcja wyświetla razem numery i nazwy presetów.

Hide Empty Cells:

Gdy ta opcja jest włączona, arkusz będzie ukrywał puste komórki.

Hide Timing Countdown:

Opcja ta ukrywa odliczanie czasu w odtwarzanych cue i zawsze wyświetla przypisane wartości czasu. Kolorowe paski nadal są ruchome.

Show Additional:

Opcja dla arkusza **DMX** do wyświetlania dodatkowych informacji nad wartościami DMX. Opcje są następujące:

Show Only Values : Wyświetlane będą tylko wartości DMX.

Show IDs : Wyświetlane będą ID kanałów/urządzeń nad wartościami DMX.

Show Attributes : Wyświetlane będą atrybuty kanałów DMX nad wartościami DMX.

Show Address : Wyświetlane będą adresy DMX nad wartościami DMX.

Show Only Selected:

W arkuszu **DMX** wyświetlona będzie tylko linia DMX dla wybranych urządzeń/kanałów.

Programmer Colors:

W arkuszu **DMX** wartości DMX będą wyświetlane z użyciem schematu kolorów arkusza śledzenia.

/ Arkusz / Opcje Arkusza / Opcje Title Buttons

To są opcje przycisków paska tytułowego dla arkuszy.

W zależności od używanego arkusza, nie zobaczymy wszystkich przedstawionych tu opcji.

Tutaj możemy wybrać które przyciski chcemy widzieć w pasku tytułowym arkusza.

Mamy różne opcje dla tego okna zapytania. Wszystkie są opcjami włącz/wyłącz, umożliwiające pokazywanie lub ukrywanie przycisków.

Przyciski masek (Set) są edytowane w górnym pasku (nie w ustawieniach). Kliknięcie prawym klawiszem na przycisku maski w nagłówku, lub wciśnięcie **Edit** a potem przycisku maski, otworzy zapytanie **Edit Mask**.

Gdy jest użyta maska, na nagłówku pojawi się mały pomarańczowy duch. Można maskować arkusz używając niemal każdego obiektu. Wciśnij **Assign** a następnie na grupie, świetle, filtrze, masce, przecięciu itp, a następnie na arkuszu który chcesz filtrować. Będzie to symbolizowane czerwonym duchem i jest nazywane interaktywnym maskowaniem arkusza.

W danej chwili może być użyta tylko jedna maska.

Poniżej jest opis różnych standardowych przycisków:

Fixture Sort : Arkusz automatycznie przesuwa wybrane urządzenia na początek arkusza. Przycisk jest w arkuszach **Fixture**, **Executor Content** i **Executor Tracking**.

Channel Sort : Arkusz będzie sortował automatycznie i przesuwał wybrane kanały na początek przed pozostałe kanały (na górną lewą stronę). Przycisk znajduje się w arkuszu **Channel**.

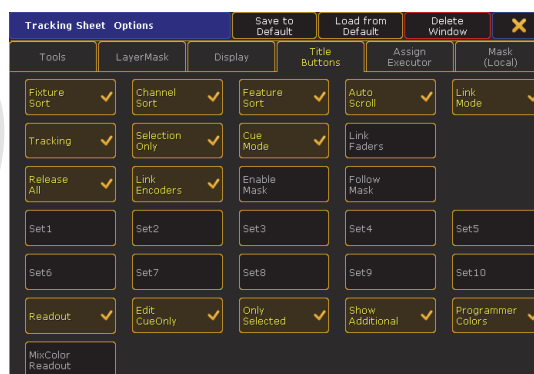
Feature Sort : Automatycznie przestawia aktualnie wybrane atrybuty/cechy do pierwszej kolumny za **Name**. Przycisk jest w arkuszach **Fixture**, **Executor Content** i **Executor Tracking**.

Auto Scroll : Automatyczne przewijanie arkusza aby aktywna cue była stale widoczna. Dostępne w arkuszach **Executor Sequence** i **Executor Tracking**.

Link Mode : Przycisk **Link Mode** ma trzy różne ustawienia: **Link Selected**, **Not Linked** oraz **Link Last Go**. Używa się go do wybrania sekwencji jaką chcesz wyświetlać w arkuszu **Content**.

Not Linked umożliwia wybranie executora w opcjach arkusza. Wybór trybu jest w arkuszach **Executor Content**, **Executor Sequence** i **Executor Tracking**.

Tracking : W arkuszu **Content** odfiltrowane będą cue mające tylko wartości śledzone (gdy opcja wyłączona), albo wartości śledzone będą wyświetlane (gdy opcja jest włączona). Opcja dostępna w arkuszu **Executor Content**.



Selection Only : Sprawia że arkusz wyświetla tylko wybrane urządzenia oraz cue gdzie mają one zapisane wartości. Dostępne w arkuszu **Executor Tracking**.

Cue Mode : Przycisk **Link Mode** ma cztery różne ustawienia: **Current Cue**, **Previous Cue**, **Next Cue** i **Manual**. Tutaj można wybrać którą cue chcesz widzieć. **Current Cue** wyświetla aktualnie aktywną cue (jeśli taka jest). **Previous Cue** i **Next Cue** wyświetlają odpowiednio poprzednią i następną cue. Gdy wybrane jest **Manual**, można użyć paska przewijania przez cue, niezależnie od aktualnej cue. Opcja dostępna w arkuszu **Executor Content**.

Link Faders : Przełącza suwaki w dynamiczne suwaki kanałów z aktualnie wybranymi atrybutami kanałów lub urządzeń. Dostępne w arkuszach **Channel** i **Fixture**.

Release All : Zwolni to wszystkie wartości DMX jakie aktywowano w testerze DMX. Dostępne w arkuszu **DMX**.

Link Encoders : Otworzy na enkoderach przybornik DMX Test dla arkusza **DMX**. Otworzy na enkoderach przybornik executorów dla arkuszy Content i Sequence. Opcja dostępna w arkuszach **DMX**, **Executor Content**, **Executor Sequence** i **Executor Tracking**.

Enable Mask : Funkcja maski może być aktywowana tym przyciskiem. Można zdefiniować co ma być maskowane w zakładce **Feature Mask** w opcjach. Jest to dostępne w arkuszach **Fixture** i **Executor Content**.

Follow Mask : Włącza w arkuszu używanie maski wybranej w puli **Mask**.

Set 1 - 10 : W większości arkuszy znajdziemy 10 przycisków "Set". Przyciski te mogą zawierać różne reguły maskowania (ukrycia) informacji z arkuszy. Możesz edytować maski używając okna zapytania **Edit Mask**. Wiele arkuszy ma już wczytane pierwsze 6 przycisków ze standardowymi maskami (**None**, **Prog Only**, **Active Only**, **Parked**, **Seq+** i **Seq-**). Arkusz **Sequence Executor** jest inny. Tutaj można użyć przycisków 'set' do ukrywania kolumn arkusza. Można edytować przyciski 'set' w opcjach klikając na przycisku prawym klawiszem.

Readout : Przycisk **Readout** ma wiele różnych ustawień: **Natural**, **Percent**, **Decimal**, **Decimal16**, **Hex**, **Hex16** i **Physical**. Tutaj można wybrać sposób przedstawiania wartości. To ta sama opcja która jest w zakładce **Display** w opcjach arkusza.

Edit CueOnly : Opcja daje przycisk do włączenia/wyłączenia w arkuszu Tracking trybu edycji CueOnly.

Only Selected : Opcja daje przycisk umożliwiający aktywowanie **Only Selected**. Gdy jest to aktywne, to arkusz **DMX** wyświetla tylko linie dla aktualnie wybranych kanałów/urządzeń.

Show Additional : Tutaj można zmienić jakie dodatkowe informacje chcemy w arkuszu **DMX**.

Programmer Colors : Ta opcja umożliwia wyświetlanie wartości DMX w arkuszu **DMX** używając schematu kolorów z arkusza śledzenia.

MixColor Readout : Tutaj mamy dostęp do zmiany sposobu odczytu koloru w arkuszu. Opcje są następujące: **Default** (wyświetla dane koloru zgodnie konfiguracją), **RGB** (wyświetla dane koloru w formacie RGB) i **CMY** (wyświetla dane koloru w formacie CMY).

/ Arkusz / Opcje Arkusza / Opcje Assign Executor

To są opcje przypisywania executorów do arkusza.

W zależności od używanego arkusza, możemy w ogóle nie zobaczyć tej zakładki.

Tutaj wskazujemy executor który chcemy mieć zawsze wyświetlany w arkuszu (niezależnie od tego który executor jest aktualnie wybranym).

Wystarczy wybrać pożądaną tutaj executor.

Tabela wyświetla typ executora, jego numer, stronę executorów, numer sekwencji i nazwę sekwencji.

Executor Type	Executor Number	Executor Page	Sequence Number	Sequence Name
Fader	1	1	1	"The Restaurant at the end of the Universe" 1
Fader	2	1	2	"Zaphod-Beeblebrox" 2
Fader	4	1	4	"Mariano Drone Club" 4
Fader	6	1	6	"Man 3
Button	101	1	5	"Menu 5
X-Button	201	1	5	"Weight" 6

/ Arkusz / Opcje Arkusza / Opcje Mask (Local)

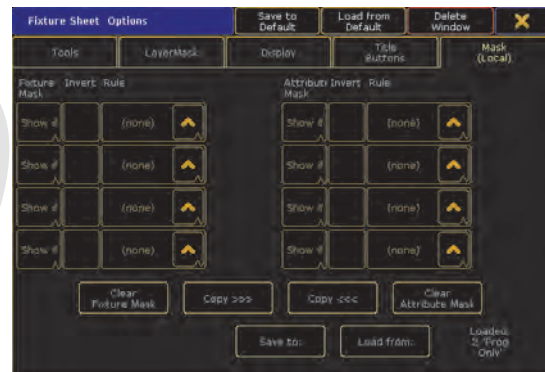
To są opcje maski własnej arkusza.

Tutaj mamy opcje własnej maski tymczasowej dla arkusza. Tutaj możemy stworzyć maskę i zapisać ją pod przyciskiem z puli **Mask**. Następnie możemy użyć tej maski w innych arkuszach.

Jeśli stworzysz tu maskę i jej nie zapiszesz, to będzie ona nadpisana wyborem innej maski dla arkusza.

Wyświetlone tu będą opcje dla ostatnio wywołanej maski.

Działają tak samo jak okno zapytania **Edit Mask**.



5.3.2. Okna / Okna pul

Pule są oknami do wyświetlania obiektów spektaklu jako przycisków w siatce.

Każdy przycisk puli mający zawartość ma jaśniejszą ramkę od pustego przycisku. Pierwszy przycisk (z nazwą puli) jest nagłówkiem tytułowym puli. Przyciśnięcie tutaj daje dostęp do opcji puli.

Niektóre pule potrzebują zapisania w nich zawartości, a gdy już ją mają, to niewiele można z nimi zrobić poza zmianą nazwy lub korektą zawartości (pule grup, sekwencji, widoków i światów). Inne pule mają większe możliwości jak przechowywanie danych. Można edytować tą zawartość klikając prawym klawiszem na przycisku puli, lub wciskając **Edit** a potem na przycisku (efekty, efekty bitmapowe i makra).

Dla oszczędności pamięci, okna pul nie wyświetlają tysięcy pustych komórek, a tylko te używane, plus dodatkowe 100 pustych. Aby zarezerwować więcej przycisków, przewiń okno na koniec puli, zapisz i skasuj element, lub użyj linii komend, np. **Store Group 1000**, **Delete Group 1000**. To rozszerzy pulę.

Zmiana nazwy przycisku puli.

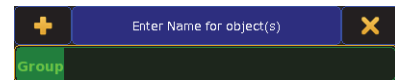
Możesz zmienić nazwę przycisku puli używając linii komend. Potrzebna jest do tego komenda **Label**.

Ma ona następującą składnię:

Label [Lista-obiektów] "Nowa nazwa"

Możesz również dwukrotnie wcisnąć klawisz **Assign** a następnie przycisk puli. Wywołuje to zapytanie **Enter Name for object(s)**.

Teraz możesz użyć klawiatury aby wpisać nową nazwę.



Przenoszenie i zmiana rozmiaru puli.

Możesz przenosić pulę na puste miejsce przyciskając (lub klikając lewym klawiszem myszy) i przeciągając jej nagłówek. Następnie zwolnij go nad nowym miejscem.

Możesz zmienić rozmiar puli przesuwając kursor na dolny prawy róg ostatniego widocznego przycisku (pole z małymi pomarańczowymi kropkami) i przeciągnij pulę do nowego rozmiaru.

Elementy puli

Widać że element puli jest użyty w spektaklu, jeśli numer przycisku ma kolor turkusowy zamiast szarego.

Elementy puli można przestawiać używając klawisza **Move**. Przy użyciu metody "przeciągnij-upuść", funkcja Move pozostaje aktywna.

Elementy puli mogą być również wstawiane między inne elementy. Wciśnij dwukrotnie klawisz **Move**, a uzyskasz słowo kluczowe **Insert**. Tutaj również można użyć metod "przeciągnij-upuść", a polecenie 'Insert' pozostanie aktywne.

Komendami **Lock/Unlock** można zablokować/odblokować wiele elementów. Element z czerwoną kłódką jest trwale zablokowany przez oprogramowanie. Pomarańczowa kłódką oznacza że element zablokował użytkownik.

Zasadniczo element puli, który ma zielone tło w polu nazwy jest elementem aktualnie wybranym.

/ Pula / Camera (kamer)

W puli kamer mamy przyciski ekranowe dla każdej kamery w spektaklu. Kamery są używane w wizualizerze MA 3D oraz w oknie Stage.

Oto przykład puli kamer. Niektóre kamery są stworzone domyślnie. Nie są zablokowane i mogą być kasowane, przestawiane lub edytowane.

Kamery są używane w oknie **Stage** oraz wizualizerze grandMA 3D.

Kamerę można wybrać. Wybrana kamera otrzymuje zielony kolor w polu nazwy w przycisku puli.

Kamerę można edytować przez wciśnięcie **Edit** a następnie przycisku puli który chcesz zmienić. Otwiera to zapytanie **Edit Camera**.



/ Pula / Effect (efektów)

W puli efektów mamy przyciski ekranowe dla każdego efektu w spektaklu. Dostęp do efektu mamy przez wciśnięcie jednego z przycisków, lub używając linii komend.

Oto przykład puli efektów. Przycisk puli będzie miał czerwone **S** lub szare **T**. **S** to skrót od **Selective** (selektywne). Oznacza to że działa tylko dla wybranych urządzeń. **T** to skrót od **Template** (szablon) i oznacza tutaj że w efekcie nie ma wskazanych urządzeń. Jest tym samym szablonem, który można nadać różnym urządzeniom.



Na przycisku puli jest również szare **A** lub zielone **R**. **A** oznacza

Absolute (bezwzględne), a **R** oznacza **Relative** (względne). Odnosi się to do sposobu w jaki efekt oddziałuje na inne wartości. Absolutne wymuszają wartości zapisane w efekcie. Względne używają wartości z efektu jako różnicy do wartości aktualnie nadanej do urządzenia.

Turkusowy numer w przycisku puli efektu mówi ile urządzeń aktualnie używa efektu.

Na dole przycisku puli widać pasek sygnalizujący typy presetów. Pokazuje on jakie typy presetów są zapisane w efekcie.

Pula efektów może być również w trybie **Fast Call** (dolna połowa ma czerwone tło). Zmienia się to w opcji puli. Tryb **Fast Call** nakłada efekty natychmiast po wciśnięciu go, używając wszystkich skojarzonych urządzeń.

Pula efektów może być również w trybie **Pool Playback** (dolna połowa ma fioletowe tło). W tym trybie efekty są odtwarzane bezpośrednio przez pulę bez przypisywania ich do executora. Ten tryb jest tylko dla efektów selektywnych (efekty szablonowe mają ciemniejsze tło). Przyciski puli domyślnie mają funkcję **Go**.

Dostęp do efektu mamy przez wciśnięcie jednego z przycisków puli, lub używając linii komend. Efekty można przypisywać do executorów. Mogą być również uruchamiane w programerze i/lub zapisywane w pamięciach cue. Zupełnie jak w presetach.

Jeśli efekt jest w użyciu, będzie na nim turkusowa liczba. Liczy się również jeśli efekt jest uruchomiony w puli.

Efekt można edytować klikając na nim prawym klawiszem, lub przyciskając **Edit** a potem przycisk puli. Wartości i czasy efektów są niezależne od zwykłych wartości w cue i programerze.

/ Pula / Filter (filtrów)

Filtry są używane do ograniczenia co może być zapisane, odtwarzane lub pobierane z użyciem klawisza "At".

Pula filtrów przechowuje wszystkie zapisane filtry. Filtry zachowują atrybuty i dane warstw (wartości, czasów wartości i efektów). Oto jak może wyglądać.



Filtry można użyć do ograniczenia które atrybuty są odtwarzane z executorów. Filtr odtwarzania nie filtruje warstw, tylko atrybuty.

Filtry mogą również ograniczyć co możesz zapisać. Dotyczy to również warstw.

Filtry mogą być wybierane z użyciem klawisza Select, a następnie przycisku puli. Jest to oznaczone zielonym kolorem tła w polu nazwy.

Filtry mogą być również wywołane tymczasowo przez przyciśnięcie elementu puli. Jest to oznaczone zielonym paskiem w środku elementu puli. Jeśli przytrzymasz klawisz **Store** lub **At**, otworzy się zapytanie o filtr. Tutaj można wybrać przycisk **Reset Filter on Clear**. Będzie to utrzymywało filtr tymczasowy aż do całkowitego wyczyszczenia programera.

Filtry są używane do zapisywania wartości, kopiowania w kółku, wydobywania danych klawiszem **At**, lub mogą być użyte jako filtry odtwarzania w sekwencjach.

Element puli z czerwoną kłódką (pierwszy) jest zablokowany przez system. Pomarańczowa kłódką to element zablokowany przez użytkownika - ten można odblokować. Zablokowany element nie może być edytowany.

Element puli, który ma turkusowy numer zamiast szarego, jest używany gdzieś w spektaklu.

Pula filtrów jest współdzielona przez wszystkich użytkowników.

/ Pula / Form (kształtów)

W puli kształtów mamy przyciski ekranowe dla każdego kształtu w spektaklu.

Oto przykład puli kształtów. Niektóre kształty są z góry zdefiniowane i nie mogą być edytowane. Są one oznaczone czerwoną kłódką w przyciskach puli. Kształt z pomarańczową kłódką jest zablokowany przez użytkownika i może być odblokowany. Jednak obydwa możemy kopiować, a potem edytować kopie.



Jeśli skasujesz kształt używany w efekcie, to efekt nie będzie już działał. Zabraknie mu kształtu. Nie ma ostrzeżenia przed kasowaniem kształtów.

Można przypisać kształt do wybranego atrybutu wciskając przycisk puli.

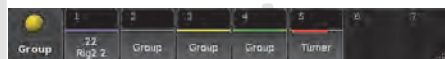
Kształt można edytować wciskając **Edit** a potem na kształcie który chcemy zmienić. To otwiera zapytanie **Graph Editor**.

/ Pula / Group (grup)

W puli grup mamy przyciski ekranowe dla każdej grupy w spektaklu.

Oto przykład puli grup. Możesz wybrać grupę wciskając jeden z przycisków, lub możesz użyć linii komend do wyboru grupy.

Każdy przycisk ma poziomą linię na środku. Linia ta może mieć różne kolory, zależnie od aktualnej selekcji urządzeń (w tym przykładzie używamy domyślnych kolorów - można je zmienić w opcjach puli):



Jasno niebieski : Ten kolor nie może być zmieniony. Jest to grupa z tylko jednym urządzeniem/kanałem, które nie jest teraz wybrane.

Ciemno niebieskie : Ten kolor nie może być zmieniony. Jest to grupa z tylko jednym urządzeniem/kanałem, które jest teraz wybrane. Jest również żółty numer podający kolejność wybrania kanału/urządzenia.

Szary : Ten kolor nie może być zmieniony. Grupa ta nie ma żadnego z aktualnie wybranych urządzeń.

Żółty : To jest domyślny kolor. Wszystkie urządzenia z tej grupy znajdują się w aktualnej selekcji - ale nie są w tej samej kolejności którą zapisano w grupie.

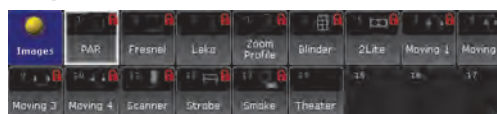
Zielony : To jest domyślny kolor. Wszystkie wybrane teraz urządzenia są w tej grupie i w zapisanej kolejności.

Czerwony : Ten kolor nie może być zmieniony. Grupa jest ograniczona światami.

/ Pula / Images (obrazków)

W puli obrazków mamy przyciski puli dla obrazków w spektaklu.

Oto przykład puli obrazków. Niektóre obrazy są z góry zdefiniowane i nie mogą być edytowane. Są one oznaczone czerwoną kłódką w przyciskach puli. Obrazki z pomarańczową kłódką są zablokowane przez użytkownika i mogą być odblokowane. Jednak obydwa możemy kopiować, a potem edytować kopie.



Obrazki mogą być używane w szablonach. Mogą być przypisywane obiektom w szablonach.

Są pewne ograniczenia co do rozmiaru. Każdy obraz może mieć maksymalnie 2MB a całkowita objętość puli obrazków może mieć 10MB. Rozdzielczości wyższe jak 1920x1080 są automatycznie skalowane w dół.

Oto niektóre wytyczne dla symboli:

- Użyj formatu PNG
- Rozmiar obwódki maks. 240x240
- Rozmiar obrazu maks. 180x180
- Obwódka symbolu powinna mieć 5 pikseli o szarości 50%
- Symbole powinny używać wypełnienia Alfa (przezroczyste)
- Pole wokół symbolu powinno być czarne.

Gdy edytujesz przycisk puli, otworzy się zapytanie **Image Viewer**.

Można zobaczyć szczegóły o obrazku wciskając **Edit** a następnie przycisk puli obrazków. To otwiera zapytanie **Image Viewer**.

/ Pula / Layouts (szablonów)

W puli szablonów mamy przyciski ekranowe dla każdego szablonu w spektaklu.

Oto przykład puli **Layouts** (szablonów). Szablony można przeglądać i edytować w widoku Layout View.

Szablon można wybrać przyciskając jego przycisk. Będzie miał on wtedy zielone tło, a okno **Layout View** z ustawionym **Link Selected** przełączy się na ten szablon.



/ Pula / Macro (makr)

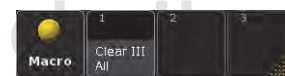
W puli makr mamy przyciski ekranowe dla każdego makra w spektaklu. Dostęp do makra mamy przez wciśnięcie jednego z przycisków, lub możemy je wywołać używając linii komend.

Oto przykład puli makr. Dostęp do makra mamy przez wciśnięcie jednego z przycisków, lub możemy użyć linii komend do jego wywołania.

Makra można przypisać do executorów oraz przycisków widoków oraz przycisków użytkownika.

Makra można edytować klikając na nich prawym klawiszem myszy, lub przyciskając klawisz **Edit** a potem przycisk puli, chyba że makro ma wyłączoną opcję **CLI**. W takim przypadku konieczne jest użycie słowa kluczowego **Macro** z podaniem numeru, aby móc je edytować lub skasować.

Edytowanie makra otwiera edytor **Macro Editor**.



/ Pula / Mask (masek)

W puli masek mamy przyciski ekranowe dla każdej maski zapisanej w spektaklu.

Maski są używane do ukrywania urządzeń/kanałów i atrybutów w arkuszach. Maski arkuszy mogą być zapisane w puli i użyte we wszystkich arkuszach. Oto przykład puli **Mask**.

Pierwsze sześć przycisków puli jest domyślnie zablokowane i nie może być edytowane. Widać to po symbolu czerwonej kłódki.

Można również zablokować maskę i zabezpieczyć ją przed edytowaniem - jest to oznaczane żółtą kłódką.

Arkusze mogą działać w trybie **Follow Selected Mask**. Wtedy arkusz będzie używać maski która ma zielone tło w polu nazwy. Można zmienić ten stan wciskając inny przycisk puli.

Możesz również przypisać maskę do konkretnego arkusza wciskając **Assign**, potem przycisk puli, a następnie na arkuszu.

Arkusze mogą mieć do 10 przycisków masek ("set") w swoim nagłówku. Muszą być one powiązane z przyciskami puli. Dają one szybki dostęp do maskowania danego arkusza.

Aby edytować (nie zablokowaną) maskę, możesz wcisnąć **Edit** a następnie przycisk puli, lub prawym klawiszem myszy na przycisku. Otwiera to zapytanie-edytor **Edit Mask**.



/ Pula / MATricks

W puli MATricks mamy przyciski ekranowe dla każdej kombinacji MATricks zapisanej w spektaklu.

Oto przykład puli **MATricks**. Zapisane MATricks są dostępne przez wciśnięcie przycisków puli. Mogą być również przypisane pod klawisze użytkownika.



Pula ta jest przydatna do podglądu i dostępu do różnych MATricks zapisanych w spektaklu.

Pierwszy przycisk puli to zawsze przycisk **Reset**.

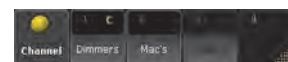
Gdy edytujesz przycisk puli, otworzy się zapytanie **Edit MATricks**. Pozwala to wczytać już gotowe kombinacje MATricks.

Pula ta jest indywidualna dla każdego użytkownika.

/ Pula / Channel Page (stron kanałów)

W puli stron kanałów masz przyciski szybkiego dostępu do stron kanałów konsoli.

Masz dostęp do stron kanałów wciskając jeden z przycisków puli, lub możesz użyć linii komend, albo użyć klawiszy przeznaczonych do zmiany strony kanałów.



C sygnalizuje aktualną stronę kanałów. Zielone **C** wskazuje że jest to aktualnie widoczna strona. Szare **C** oznacza ostatnio użytą stronę kanałów.

/ Pula / Executor Page (stron executorów)

W puli executorów mamy przyciski dla stron executorów suwakowych i klawiszowych w spektaklu.

Oto przykład puli stron executorów. Masz dostęp do stron executorów wciskając jeden z przycisków puli, lub możesz użyć linii komend, albo użyć klawiszy przeznaczonych do zmiany strony executorów.



F wskazuje która strona executorów suwakowych jest teraz wyświetlana. **B** jest wskazaniem dla strony executorów klawiszowych. Jeśli **F** jest szare, to aktywna jest teraz strona kanałów.

/ Pula / Sequence (sekwencji)

W puli sekwencji mamy przyciski ekranowe dla każdej sekwencji w spektaklu.

Oto przykład puli **Sequence**. Sekwencje mogą być uruchamiane w puli, lub mogą być przypisane do executora.

Turkusowy numer w przypisku puli oznacza ilość executorów do których sekwencja jest przypisana. Jeśli numer puli ma barwę turkusową, to sekwencja jest gdzie używana.

L w obiekcie puli sekwencji oznacza że sekwencja używa LTP. Innymi opcjami są **H** dla HTP, trójkąt wskazujący w górę oznacza LTP wysokiego priorytetu, trójkąt skierowany w dół oznacza LTP niskiego priorytetu, a **S** oznacza priorytet typu Swop.

W przycisku puli może znajdować się **T**. Jest tak, gdy sekwencja jest w trybie tracking.

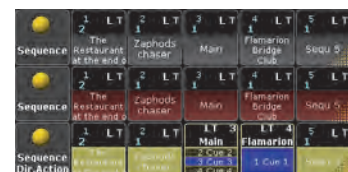
Masz dostęp do sekwencji wciskając jeden z przycisków puli, lub możesz użyć linii komend, i/lub klawiatury aby mieć dostęp do sekwencji.

Pula sekwencji może być w trybie **Fast Call** (dolna połowa ma czerwone tło). Zmienia się to w opcji puli. Tryb Fast Call załaduje stan ostatniej cue z sekwencji do programera.

Pula sekwencji może być również w trybie **Pool Playback**. Wtedy wykonuje się polecenie Go (domyślnie) pierwszym wciśnięciem przycisku puli. Drugie wciśnięcie otworzy zapytanie **Edit Sequence** (wciśnięcie dolnej części) lub menu **Assign** (wciśnięcie górnej części).

Sekwencja może mieć nałożony filtr. Jest to sygnalizowane małym kolorowym symbolem w górnym prawym rogu.

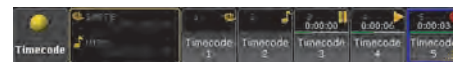
Kliknięcie prawym klawiszem w przycisku puli sekwencji otworzy zapytanie **Edit Sequence**.



/ Pula / Timecode (kod czasowy)

W puli kodu czasowego mamy przyciski ekranowe dla każdego kodu czasowego w spektaklu.

Oto przykład puli **Timecode**. Ta pula jest bardziej skomplikowana. Obok nagłówka widać liczniki przychodzącego sygnału kodu czasowego. Jest mały sygnał taśmy filmowej jako symbol kodu czasowego SMPTE, oraz nuta muzyczna jako symbol dla kodu czasowego MIDI.



Przyciski puli zawierają dużo informacji. Dolna połowa przycisku ma nazwę spektaklu kodu czasowego. Może być na zielono aby sygnalizować wybrany spektakl kodu czasowego. Na środku jest pasek postępu. Ma jasno szare tło i pasek zielonego koloru poruszający się z lewej do prawej, wyświetlając postęp w spektaklu. Nad nim widoczny jest aktualny czas. Widoczny jest tylko wtedy gdy spektakl kodu czasowego jest aktywny. Znak **+** przed czasem oznacza że spektakl kodu czasowego ma przesunięcie. Na górze przycisku jest numer spektaklu kodu czasowego. Obok niego jest symbol sygnału kodu czasowego, którego słucha dany spektakl (brak symbolu oznacza wewnętrzny zegar). W górnym prawym rogu jest symbol stanu odtwarzania spektaklu (np. Play, Pause, Record, itp.), jeśli jest w innym stanie jak **Stop**. Po wybraniu przycisku, jego dolna część staje się zielona. To sygnalizuje że spektakl kodu czasowego jest teraz wybrany. Wybrany spektakl kodu czasowego jest wyświetlany w widoku kodu czasowego.

W opcji puli można aktywować funkcję **Link Encoder**. Wyświetli to przyborek kodu czasowego dla enkoderów gdy tylko zostanie dotknięta pula kodów czasowych.

Dostęp do spektakli kodu czasowego mamy przez wciśnięcie jednego z przycisków puli, używając linii komend i/lub klawisza **Macro** (dwukrotne wciśnięcie daje słowo **Timecode**).

/ Pula / Timer (liczników czasu)

W puli liczników czasu mamy przyciski ekranowe dla każdego licznika w spektaklu.

Oto przykład puli **Timer**. Pula ta przechowuje wszystkie zróżnicowane liczniki. Są dwa typy liczników - stopery i minutniki.

Przyciski puli zawierają dużo informacji:

Dolna połowa przycisku ma nazwę licznika czasu. Może być zielona aby sygnalizować wybrany licznik czasu.

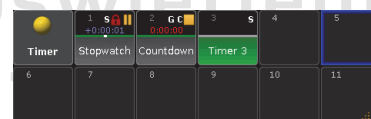
Na środku jest pasek postępu. Ma jasno szare tło i zielony pasek poruszający się z lewej do prawej, wyświetlając postęp działania licznika. Nad nim widoczny jest aktualny czas. W stoperze jest widoczny tylko gdy stoper jest aktywny. Przed podanym czasem znajduje się **+**. Czas stopera jest na fioletowo. Czas minutnika jest na czerwono.

Na górze przycisku jest numer licznika czasu. Obok niego znajdują się różne litery i symbole. **S** lub **C** mówią czy jest to stoper czy minutnik. **L** lub **G** mówią czy minutnik jest lokalny czy globalny. Jeśli licznik jest aktywny, to widzimy różne symbole sygnalizujące stan. Mogą to być symbole dla odtwarzania, pauzy lub zatrzymania. Jeśli licznik jest zablokowany, to widać symbol kłódki. Czerwony oznacza blokadę fabryczną (pierwszy) i nie może być odblokowany. Żółte kłódki oznaczają blokadę przez użytkownika (mogą być odblokowane).

Liczniki czasu można przypisać do executorów, klawiszy użytkownika lub przycisków widoków.

Aby zmienić różne opcje dla licznika czasu, trzeba wcisnąć **Edit** a następnie na liczniku który chcesz modyfikować. Otwiera to zapytanie **Edit Timer**.

Dostęp do słowa **Timer** mamy wciskając jednocześnie klawisze **MA** + **Macro**.



/ Pula / View (widoków)

W puli widoków mamy przyciski ekranowe dla każdego widoku w spektaklu.

Oto przykład puli **View**. Gdy masz włączone **Symbols** w opcjach widoku, będzie widoczny mały podgląd widoku, jeśli ma zapisany w sobie tylko jeden ekran. Jeśli widok jest zapisany dla ekranu 1 (wielodotkowy), to podgląd ma czerwony kolor. Jeśli widok ma więcej jak jeden ekran (lub mamy opcję **No Symbols**) to widzimy graficzne symbole ekranów. Te z żółtymi numerami i szarym tłem są zapisane w widoku.



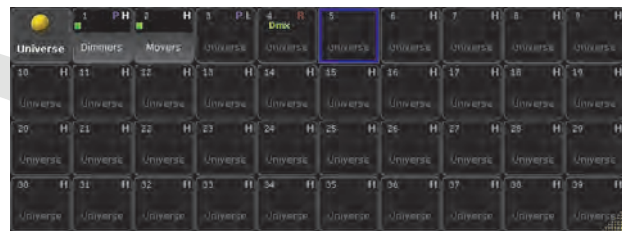
Masz dostęp do widoków wciskając jeden z przycisków puli, lub używając linii komend, albo dedykowanych klawiszy widoków.

Widoki, poza przyciskami widoków, można przypisywać też do executorów oraz przycisków użytkownika.

/ Pula / Universe (przeźrzeni/linii DMX)

W puli linii DMX mamy przyciski ekranowe dla każdej linii w spektaklu.

Oto przykład puli **Universe**. W puli linii można zobaczyć wiele informacji. Jeśli na linii zaadresowane są jakiegokolwiek urządzenia, to dolna część przycisku jest szara, a tekst biały. Górna linia na przycisku podaje różne informacje. Zaczynając od lewej mamy numer, będący numerem linii.



Oto lista różnych liter i ich znaczeń:

Czerwone G : To oznacza że linia ta jest żądana, ale nie gwarantowana.

Czerwone R : To oznacza że linia nie jest żądana.

Niebieskie P : W tej linii co najmniej jeden parametr jest zaparkowany.

Białe H : Łączenie przychodzącego sygnału linii regułą **HTP**.

Białe L : Łączenie przychodzącego sygnału linii regułą **LoTP**.

Druga linia w przycisku ma zielony kwadrat. Zmienia się na jasno zielony, jeśli jest aktywność parametru w linii, lub konsola aktualizuje zawartość.

Obok tego mogą być informacje o źródle przychodzącego sygnału. Może to być **DMX**, **ART** (dla ArtNet) i **SACN** (dla strumieniowego ACN).

Każdą linię można nazwać używając polecenia **Label**.

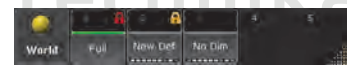
Można wcisnąć klawisz **Edit** a potem jeden z przycisków linii, aby edytować parametry (nazwa, regułę łączenia, stan żądań, itp.) (otwiera zapytanie **Edit Universe**).

/ Pula / World (światów)

W puli światów mamy przyciski ekranowe dla każdego świata w spektaklu.

Oto przykład puli World. Jest domyślny świat nazwany **Full**. Ten świat zawiera wszystkie urządzenia i parametry naszego spektaklu.

Na dole przycisku puli widać pasek sygnalizujący typy presetów. To pokazuje jakie typy presetów są zapisane w świecie.



Dostęp do światów mamy przez wciśnięcie jednego z przycisków puli, używając linii komend i/lub klawisza **Group** (dwukrotne wciśnięcie daje słowo **World**) aby zmienić aktywny świat.

/ Pula / Opcje puli (Pool Options)

Tutaj zmieniamy opcje dla puli.

Do opcji puli można się dostać wciskając pierwszy przycisk puli (nagłówek okna puli).

Każdy typ puli ma własne opcje. Każde okno tej samej puli współdzieli te same opcje (jeśli ustawisz w puli widoków kolor ramki na zielony, to ramka się zrobi zielona we wszystkich pulach widoków). Każdy użytkownik ma własne opcje.

W górnej belce masz opcję skasowania okna puli (przycisk **Delete Window**), lub zamknięcia okna opcji (pomarańczowe).

Większość tego okna to pole wyboru koloru. Jest wiele sposobów wyboru koloru. Możesz wybrać jeden z 48 gotowych kolorów w lewej części okna. Na środku górnej części okna zapytania możesz użyć koła koloru do wybrania pożądanego koloru, oraz użyć pionowego paska celem ściemnienia koloru. W dolnej środkowej części możesz użyć kontrolki R, G, B lub H, S, B stworzyć pożądanego koloru. Jest tam również duży kwadrat wyświetlający aktualny kolor.



W oknie zapytania może być wiele różnych przycisków. Pierwsze trzy z nich odnoszą się do kolorów w oknie puli:

All In Order : To jest kolor linii w przycisku presetu, jeśli wszystkie wybrane urządzenia używają tego presetu.

All Out of Order : Wszystkie urządzenia z tej grupy znajdują się w aktualnej selekcji - ale nie są w tej samej kolejności którą zapisano w grupie.

Frame Color : Jest to kolor linii wokół każdego przycisku puli.

Poza trzema kolorami przycisków, może być również przycisk z trzema różnymi opcjami:

No Symbol : Z tym ustawieniem nie będzie wyświetlania symbolów w przyciskach.

Small Symbols : Z taką opcją widać symbole i nazwę.

Big Symbols : W tym ustawieniu symbol zajmuje większość przycisku, a nazwa znika.



Może również występować przycisk przełączający pulę między trybami **Normal Call**, **Fast Call** oraz **Pool Playback**. Przeczytaj opis dla pul **Effect**, **Bitmap Effect** i **Sequence** o tym jak w szczegółach wygląda działanie wywołań w każdej z nich.

Może występować również przycisk **Direct Action**. Działa on z **Pool Playback**. Wykonuje to **Go+** przy wciśnięciu przycisku puli.

Ostatni przycisk to **Link Encoder**. Dotyczy on tylko puli **Effect**. Gdy jest aktywne, to wciśnięcie przycisku w puli efektów otwiera również przybornik efektów na enkoderach.

5.3.3. Okna / Okna presetów

Presety są pulami dającymi przyciski ekranowe, pod którymi możemy zapisywać wartości (razem z czasami wejść i opóźnień). Można je potem wywołać przyciskając przycisk.

Pierwszy przycisk (z nazwą typu presetu) jest nagłówkiem tytułowym puli. Przyciśnięcie tutaj daje dostęp do opcji puli presetów.

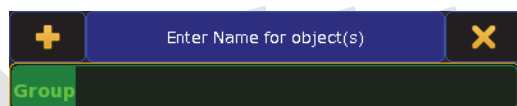
Dla oszczędności pamięci, okna presetu nie wyświetlą tysięcy pustych komórek, a tylko te używane, plus dodatkowe 100 pustych. Aby zarezerwować więcej przycisków, przewiń okno na koniec puli, zapisz i skasuj element, lub użyj linii komend, np. **Store Preset 1.1000**, **Delete Preset 1.1000**.

Zmiana nazwy przycisku presetu

Możesz zmienić nazwę przycisku presetu używając linii komend. Potrzebna jest do tego komenda Label. Ma ona następującą składnię:

Label [Lista-obiektów] "Nowa nazwa"

Możesz również dwukrotnie wcisnąć klawisz **Assign** a następnie przycisk ekranowy presetu. Wywołuje to zapytanie **Enter Name for object(s)**:



Teraz możesz użyć klawiatury aby wpisać nową nazwę.

Zmiana trybu presetu

Różne tryby presetu mogą być użyte do zmiany wartości domyślnych i highlight z konfiguracji, przez podstawienie wartości zapisanych w presecie.

Wciśnij klawisz **Assign** a następnie na przycisku presetu. Otwiera to zapytanie **Assign Preset**. Tutaj możesz wybrać jaki chcesz tryb.

Są również gotowe makra które mogą pomóc.

Anatomia przycisku presetu

Przycisk presetu zawiera wiele informacji. Poniżej jest opis różnych informacji:

Każdy przycisk puli i presetu ma górną i dolną połowę.
Oddzielone są kolorowaną linią. Może mieć cztery kolory.

Szary : Nie wybrano jakiegokolwiek urządzenia używającego tego presetu.

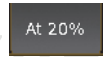
Niektóre aktywne (kolor definiuje użytkownik) : Kolor ten można definiować w opcjach. Sygnalizuje on że niektóre wybrane urządzenia mogą używać tego presetu.

Wszystkie aktywne (kolor definiuje użytkownik) : Kolor ten można definiować w opcjach. Sygnalizuje on że wszystkie wybrane urządzenia mogą używać tego presetu.

Czarny : Ten preset jest pusty.

Dolna połowa może podawać pięć różnych informacji:

Nazwa : Tutaj mamy nazwę presetu. Jeśli treść jest na czerwono, to używasz światła który zapobiega użyciu tego presetu.

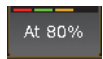


Typy presetu : Jeśli preset zawiera więcej jak jeden typ presetu (lub jest innego typu jak zapisany w tym miejscu), to na dole jest mały pasek gdzie zaznaczono jakie typy presetu użyto. Biały kolor wskazuje użyte typy presetu. Czerwone pola wskazują że używasz światła nie dającego dostępu do tego atrybutu. Każdy mały prostokąt jest jednym z 9 typów presetu.



Tryby Fast Call / Normal Call : Tryb normalny ma szare tło. Sygnalizuje to że preset używa wywołania **Normal Call** (pierwsze wciśnięcie wybiera urządzenia, drugie wywołuje preset). Jeśli tło jest czerwone, to preset używa wywołania **Fast Call** (pierwsze wciśnięcie wybiera urządzenia i od razu wywołuje preset).

Kontrolki o czasach : Ten kolorowy pasek pokazuje czy presetu mają w sobie zapisane czasy. Zielony kolor informuje o danych dla czasów **Fade** (przenikania). Pomarańczowy kolor informuje o danych dla czasów **Delay** (opóźnienia). Czerwony kolor informuje że preset zawiera normalne wartości.

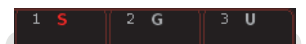


Górna połowa zawiera wiele informacji:

Numer presetu : W górnym lewym rogu znajduje się numer. Jest to numer presetu.



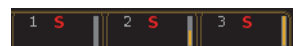
Selective / Global / Universal : Na środku u góry jest litera. Może to być czerwone **S** (preset typu selective), szare **G** (preset typu Global) lub szare **U** (typu Universal).



Symbol koloru/gobo : Z prawej strony może być symbol dla koloru lub gobo zapisany w presece. Obok dużego symbolu może znajdować się mały. Jest to pokazywane jeśli inne atrybuty tego samego presetu są "otwarte".



Pasek intensywności : Z prawej strony może znajdować się pasek intensywności. Wyświetla on jaki poziom natężenia jest zapisany w presece.



Ilość aktywnych urządzeń : Z lewej strony może się znajdować turkusowy numer pod numerem presetu. Podaje on ilość urządzeń używających presetu.



Zagnieżdżenie : Może występować białe **E**. Informuje ono że w tym presece są użyte inne presetu.



Tryb presetu : Preset może mieć cztery różne tryby. W trybie **Normal** nie ma opisu tekstowego, ale w przypadku trzech innych trybów (**Default**, **Highlight** lub **Stage**) nazwa trybu jest podana na żółto w poprzek przycisku puli.



/ Presety / Pule presetów

To są pule presetów. Są to "wartości" zapisywane w przyciskach. Używa się ich na bieżąco lub podstawia w pamięciach cue.

Dostępne jest 10 domyślnych puli presetów, oraz pula dynamiczna. Te z numerami od 1 do 9 są zwykle ograniczone do stosownych typów presetów. Pula numeru 0 jest pulą wszystkich typów presetów ("All"). Ta pula presetów zawiera wszystkie typy presetów. Pula dynamiczna zawsze wyświetla typ presetu, który jest aktualnie wybrany w przyborniku enkoderów. Pula dynamiczna zawsze wyświetla **D** przed numerem i nazwą aktualnie wyświetlanej puli presetów. Pula "All" nie może być wybrana, a tym samym nie jest wyświetlana w puli dynamicznej.

Każdy przycisk puli zawiera wartości presetu. Mogą dodatkowo zawierać czasy, jak czasy przenikania i opóźnienia. Mogą również zawierać wartości z warstw efektu.



Uwaga: Wartości efektów z presetów nie działają tak samo jak pula efektów! Jeśli użyjesz preset z wartościami efektów, to NIE zapisujesz odniesienia do presetu! Wartości efektu z presetu są zapisane jako sztywne wartości - nie ma informacji o presece.

Można wywołać zawartość wciskając przycisk, lub używając linii komend, albo klawiatury.

W przyciskach puli można zobaczyć wiele informacji.

Pierwszy przycisk (z nazwą presetu) jest nagłówkiem z numerem i nazwą puli. Przyciśnięcie tutaj daje dostęp do opcji puli presetów. Przeczytaj w dalszej części o opcjach puli presetów.

Jedną z rzeczy jaką można zmienić w opcji, to sposób prezentowania puli. Teraz można wybrać styl arkusza ("Sheet Style") zamiast domyślnego widoku puli. W stylu arkusza może to wyglądać następująco:



Widać wszystko co w widoku puli, ale również

widać pole "info". Można tutaj sortować presety

różnymi kolumnami. Można również wybrać czy też ukryć


prezenty z zapisaną zawartością, podczas gdy puste są ukryte (w sumie samo się wyjaśnia).

Jeśli stworzy się nowy typ presetu, będzie dostępna pula dla jego typu.

/ Presety / Opcje presetów

Opcjami presetów można zmienić ustawienia kolorów danej grupy presetów, oraz skasować bieżące okno.

Wciskając żółtą kulkę na nagłówku presetów otwieramy dostęp do opcji. Mogą wyglądać tak jak na ilustracji z prawej.

W górnej belce okna opcji masz możliwość skasowania okna presetów ([Delete Window](#)), lub zamknięcia okna opcji (pomarańczowe .

Większość tego okna to pole wyboru koloru. Jest wiele sposobów wyboru koloru. Możesz wybrać jeden z 48 gotowych kolorów w lewej części okna. Na środku górnej części okna zapytania możesz użyć koła koloru do wybrania pożądanego koloru, oraz użyć pionowego paska celem ściemnienia koloru. W dolnej środkowej części możesz użyć



kontrolki R, G, B lub H, S, B aby stworzyć pożądany kolor. Jest tam również duży kwadrat wyświetlający aktualny kolor.

W oknie znajduje się wiele różnych przycisków. Cztery z nich odnoszą się do kolorów w oknie presetów:

All Active: : To jest kolor linii w przycisku presetu, jeśli wszystkie wybrane urządzenia używają tego presetu.

Some Active: : Linia w przycisku presetu ma ten kolor gdy tylko część wybranych urządzeń może użyć tego presetu.

Frame Color: : Jest to kolor linii obrysu każdego przycisku presetu.

Reset Colors: : Ten przycisk zresetuje kolory tej puli presetu do ustawień fabrycznych.

Mamy tu też przycisk który zmienia tryb puli presetu między "Normal Call" i "Fast Call".

Dla niektórych typów presetu może być również przycisk z trzema różnymi ustawieniami:

No Symbol: : Z tym ustawieniem nie będzie wyświetlania symbolów w przyciskach. Może to wyglądać następująco:



Small Symbols: : Z taką opcją widać symbole i nazwę presetu. Może to wyglądać następująco:



Big Symbols: : W tym ustawieniu symbol zajmuje większość przycisku, a nazwa znika. Może to wyglądać następująco:



Dalej są również dwa przyciski odpowiadające prezentacji arkusza. Można aktywować prezentację w stylu arkusza zamiast typowego widoku puli. Po wybraniu stylu arkusza można również wybrać rozmiar tekstu.

5.3.4. Okna / Playbacks

/ Playback / Action Buttons

Okno Action Buttons daje na ekranie executory klawiszowe. Umożliwia natychmiastowy dostęp do klawiszy na dalekich stronach.

Oto przykład okna. Można je powiększyć do objęcia maksymalnie do 90 executorów klawiszowych. Zasadniczo robią to samo co rzeczywiste klawisze.

Belka tytułowa

W belce tytułowej jest normalna żółta kulka dająca dostęp do opcji.


Jest również przycisk. Działa on sposobem 'włącz/wyłącz'. Nazywa się **Direct Action**. Gdy jest włączony, cały symbol przycisku działa jak rzeczywisty klawisz. Oznacza to też, że trzeba go wyłączyć aby wejść do menu **Assign**, lub do funkcji **Edit**.



Opcje

Jeśli wciśniesz żółtą kulkę z lewej strony belki tytułowej, wejdiesz do opcji okna **Action Buttons**.

Tutaj możesz wybrać które klawisze będą wyświetlane. Można również zatrzymać klawisze executorów na konkretnej stronie (pokazuje się małe zapytanie **Select Page**) lub mieć je przełączane między stronami razem z executorami na panelu (**Button Page Floating**).

W belce tytułowej opcji są dwa przyciski z prawej strony. Pierwszy to przycisk **Delete Window**. Kasuje on okno **Action Buttons**. Żółty przycisk  zamyka okno opcji.



/ Playback / Playback Big

Te okno playbacków daje na ekranie executory suwakowe i klawiszowe. Umożliwia to łatwiejszy dostęp do executorów na dalekich stronach.

Oto przykład okna.

Można je powiększyć do objęcia 15 executorów suwakowych i 15 klawiszowych. Zasadniczo robią to samo co rzeczywiste suwaki i klawisze.



Mogą również wyświetlać suwaki kanałów. Wtedy mogą wyglądać następująco:

Wtedy suwaki są suwakami kanałów, a klawisze executorów nadal są klawiszami executorów. Można to zmienić używając górnej belki.

Belka tytułowa

W belce tytułowej jest normalna żółta kulka dająca dostęp do opcji.

Jest tu również przycisk. Ma on trzy różne tryby:

Channels Auto, **Channels Forced** oraz **Channel Never**. Jeśli wybrane jest **Channels Auto** to okno powtarza selekcje z rzeczywistych suwaków. Przy **Channels Forced** zawsze będą wyświetlane suwaki kanałów. Dla **Channels Never** zawsze będzie wyświetlać suwaki executorów.



Opcje

Jeśli wciśniesz żółtą kulkę z lewej strony belki tytułowej, wejdiesz do opcji okna playbacków.

Tak wyglądają opcje gdy mamy 10 suwaków.

Tutaj możesz wybrać które suwaki i klawisze będą wyświetlane.

Można również zatrzymać executory na konkretnej stronie (pokazuje się małe zapytanie **Select Page**) lub mieć je przełączane między stronami razem z executorami na panelu.

Jest również przycisk **Channel mode** z górnej belki.

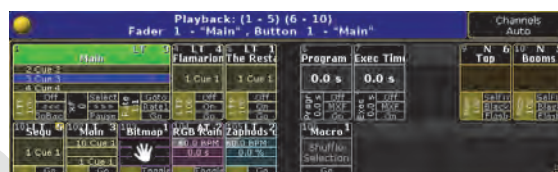
W belce tytułowej opcji są dwa przyciski z prawej strony. Pierwszy to przycisk **Delete Window**. Kasuje to okno playbacków. Żółty przycisk zamyka okno opcji.



/ Playback / Playback Small

To małe okno playbacków jest bardzo przydatne do grandMA2 Ultra Light, lub gdy używamy skrzydeł.

Etykiety z niego robią dokładnie to samo co etykiety executorów z dołu ekranów 3 i 4 w konsolce. Jest to bardzo przydatne okno gdy używamy z konsolą zewnętrznych modułów skrzydeł, lub gdy nie mamy ekranu nad suwakami. Okno może wyglądać następująco.



Może również wyświetlać strony kanałów. Mogą wyglądać następująco.

Wtedy suwaki są suwakami kanałów, a klawisze executorów nadal są klawiszami executorów. Można to zmienić używając górnej belki.



Belka tytułowa

Belka tytułową mówi który zestaw executorów jest wybrany oraz ich numery.

Jest również przycisk. Ma on trzy różne tryby: **Channels Auto**, **Channels Forced** oraz **Channel Never**. Jeśli wybrane jest **Channels Auto** to okno powtarza selekcje z rzeczywistych suwaków. Przy 'Channels Forced' zawsze będą wyświetlane suwaki kanałów. Dla **Channels Never** zawsze będzie wyświetlać suwaki executorów.

Opcje

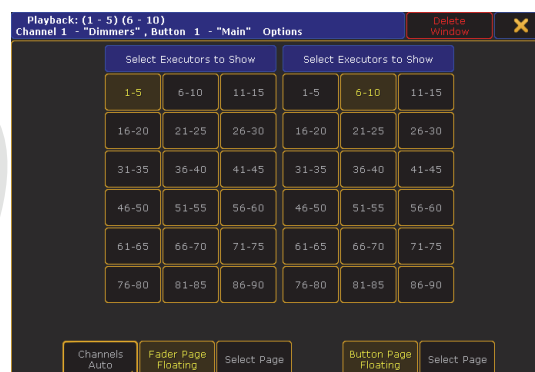
Wciśnięcie żółtej kulki w górnym lewym rogu otworzy opcje. Mogą wyglądać następująco.

Tutaj możemy skasować okno skrzydła, lub zamknąć opcje.

Możemy również wybrać zestaw executorów jaki ma być wyświetlany.

Można również zatrzymać executory na konkretnej stronie (pokazuje się małe zapytanie wyboru strony) lub mieć je przełączane między stronami razem z executorami na panelu.

Jest również przycisk **Channel mode** z belki tytułowej.



/ Playback / Running Effects

Ten widok wyświetla wszystkie uruchomione efekty.

Okno to pokazuje uruchomione efekty. Może to wyglądać następująco.

Tutaj mamy opcję wyświetlania czterech różnych części w których podane są uruchomione efekty. Każda część wyświetla efekty uruchomione w podany sposób. Sposoby są następujące:

Sequence : Tutaj podane są różne sekwencje, które mają aktualnie uruchomione efekty.

Programmer : Tutaj widać wszystkie efekty uruchomione w programerze. Aby być widoczne, muszą być zapisane w puli efektów i wtedy uruchomione w programerze. Efekty zrobione wprost tylko w programerze nie są tu wyświetlane.

Pool : Tutaj są efekty uruchomione bezpośrednio z puli efektów.

Executor : Tutaj wyświetlane są efekty uruchomione z executorów.

Pod każdą częścią są zestawy przycisków **All Off**, **All Stomp** i **All Release**. Wciśnięcie **Off** wyłączy wszystkie efekty w danej części. Wciśnięcie **Stomp** wprowadzi do programera wartości stomp dla wszystkich efektów z danej części. Wciśnięcie **Release** wprowadzi do programera wartości release.

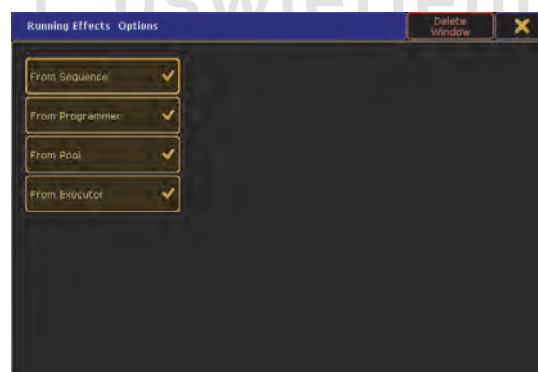
Można operować wyświetlanymi tutaj efektami tak jak ich normalnymi symbolami. Jeśli więc wciśniesz klawisz **Delete** a potem jeden z symboli - to kasujesz efekt lub executor. Można również wykonać **Stomp (MA+At)** lub **Off** dla poszczególnych elementów.

W górnej belce są cztery przyciski. Trzy z nich przełączają okno między trybami **Release**, **Stomp** i **Off**. Gdy jest to aktywne, to wybrana funkcja będzie użyta przy wciskaniu na efektach. Gdy tryb jest aktywowane, można również aktywować przycisk **Follow Selection**. Będzie wtedy przestrzegana aktualna selekcja, a funkcja będzie użyta tylko do aktualnie wybranych urządzeń/kanałów.

Jeśli wciśniesz żółtą kulkę w górnym lewym rogu, to otworzą się opcje.

W nich możesz wybrać części które chcesz zobaczyć lub nie. Można tutaj również skasować okno lub zamknąć opcje.

Okno **Running Effects** istnieje również jako okno zapytania.



/ Playback / Running Playbacks

Widok pokazuje wszystkie uruchomione playbacks.

W pasku tytułowym może być do pięciu przycisków. Przyciski można wybrać w opcjach.

Różne zakładki przedstawiają różne typy executorów, włączając makra i spektakle kodu czasowego. Jest również zakładka dla typu **All**.

W zakładkach mogą być różne kolumny:

Exec : Jest to numer executora - [Pula].[Strona].[Numer]

Name : Tutaj jest nazwa sekwencji, efektu, makra lub spektaklu kodu czasowego.

Type : Jest tylko w zakładce **All**. Mówi jaki to jest typ uruchomionego playbacka. Kolor rzędu będzie odpowiadał kolorom zakładek różnych typów.

No : Tutaj jest numer sekwencji, efektu, makra lub spektaklu kodu czasowego.



Cue Number : To jest numer aktualnej cue.

Cue Name : To jest nazwa aktualnej cue.

Profile : Jest to nazwa profilu który ostatnio aktywował playback. Playbacki nie wyzwolone przez Ciebie będą miały w rzędzie czarne tło.

Info : Tutaj jest informacja przypisana do sekwencji (nie do cue), efektu, makra, lub spektaklu kodu czasowego.

Możesz wyłączyć aktywne playbacki przyciskając na nich przy aktywnym **Off Mode**.

Okno to ma bardzo podobne zapytanie tymczasowe o nazwie **Off Menu**.

Opcje w Running Playbacks

Gdy wciśniesz żółtą kulkę **MA** w górnym lewym rogu, otworzą się opcje tego okna. Może to wyglądać następująco.

W tej zakładce jest wiele opcji:

Off Mode : Gdy jest ona aktywna, to playbacki będą wyłączane po dotknięciu na nich.

Only My Playbacks : Gdy jest aktywna, to lista będzie obejmować tylko playbacki ostatnio aktywowane na twoim profilu użytkownika.

Only Preview Playbacks : Gdy jest aktywna, to lista będzie obejmować tylko playbacki aktywowane w podglądzie.

Link Encoders : Ta opcja łączy pole enkodera z wciśniętym executorem - uważaj przy używaniu razem z trybem **Off Mode**.

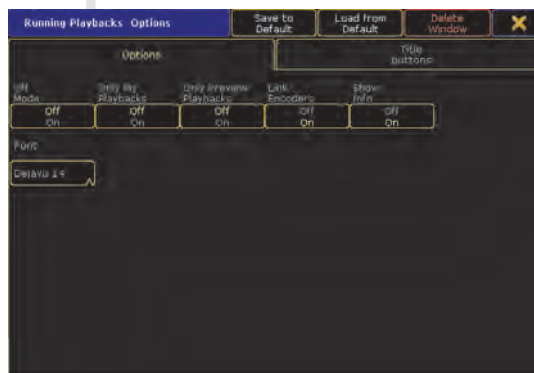
Show Info : Będzie wyświetlać lub ukrywać kolumnę informacji.

Font : Może być użyte do zmiany rozmiaru czcionki w oknie.

W opcjach są dwie zakładki. W drugiej zakładce może wyglądać następująco.

Używa się do wyświetlenia lub ukrycia przycisków w pasku tytułowym.

Wszystkie opcje są opisane wcześniej.



5.3.5. Okna / Other

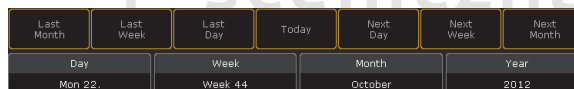
Ta część zawiera opis okien w zakładce **Other** z zapytania **Create Basic Window**. Tutaj są okna nie zakwalifikowane jako arkusze, pule, presety lub playbacki.

/ Other (inne) / Agenda

Agenda (harmonogram) w konsoli jest używana jako kalendarz, gdzie możemy zaaranżować różne czynności w różnych momentach. Agenda ma cztery różne widoki główne: Day (dzień), Week (tydzień), Month (miesiąc) i Year (rok).

Gdy aktywne jest okno Agenda, to przybornik enkoderów przełącza się na to.

Ułatwia to nawigowanie w systemie kalendarza. Jeśli wciśniesz jeden z enkoderów, to otrzymasz zapytanie **Enter Date** (podaj datę). Ułatwia to wprowadzanie nowych wpisów do harmonogramu.



Anatomia wpisu

Wpis lub "termin" w agendzie składa się z wielu elementów. Może to wyglądać następująco:

Start	Time	Duration	Repeat	Command	Info	First	Last
Absolute	1:00:00	0:01:00	Daily	Go Macro 10 # "turns Off"	Turns off the lights	Oct 20 2012	Oct 31 2012

Głównym elementem we wpisie jest **Command**. To będzie wykonane w zadanym punkcie czasu, i będzie powtarzane jeśli tak ustawimy.

Oto krótki opis różnych kolumn:

Start : Przyciśnięcie tego daje małe okno zapytania pozwalające podać, kiedy dany wpis ma się uruchomić. Domyślna wartość to **Absolute**. Oznacza to że komenda ma ruszyć w zadanym momencie. Inne opcje zawierają: **Dawn** (świt), **Sunrise** (wschód), **Sunset** (zachód) and **Dusk** (zmerch). Są one wyliczane według lokalizacji konsoly.

Time : Jeśli masz ustawiony Start na **Absolute**, to musisz podać określony czas dnia. Jeśli masz wybraną jedną z innych opcji w kolumnie Start, to możesz użyć tego pola do przesunięcia wykonania.

Duration : Jest to czas przez który komenda jest aktywna. Nie dotyczy to większości komend. Musi to być co najmniej 1 sekunda.

Repeat : Tutaj możemy podać czy komenda powinna być powtórzona. Wciśnięcie tutaj otwiera zapytanie **Small select Repeat**. Tutaj możemy wybrać czy wpis powinien być powtórzony. Opcje są następujące: **None**, **Daily**, **Weekly**, **Monthly**, **Yearly**, **Daily each month**, **Weekly each month**, **Daily each year**, **Weekly each year**, **Monthly each year**, **Every 2nd day**, **Every 3rd day**, **Every 4th day**, **Every 5th day** i **Every 6th day**.

Command : Jest to polecenie które będzie wykonane. Możesz dodać komentarz w linii komendy. Jeśli dodasz symbol # i wpiszesz za tym tekst, to nie będzie on wykonany ani wyświetlany w oknie odpowiedzi linii komend. Aby uniknąć słów jak **it** przed staniem się słowem **Items3D**, należy umieszczać komentarze w cudzysłowach.

Info : Tutaj jest pole dla dowolnego tekstu, gdzie możemy wpisać co chcemy. Tym możemy sobie pomóc i napisać tutaj co i po co dany wpis jest.

First : Jest to pierwsza data wykonania komendy.

Last : Jeśli wybrałeś powtarzanie komendy, to można tutaj ustawić ostatnią datę powtórzenia.

Belka tytułowa

Tekst w belce tytułowej mówi na co patrzysz w głównym polu. Może to być dzień, tydzień, miesiąc lub rok. Są tu dwa przyciski które pozwalają aktywować komendy we wpisach. Przycisk ten wyświetla "Running" lub "Stopped". Jeśli ma "Running" to komendy w harmonogramie są wykonywane.

Drugi przycisk przełącza między widokami **Day**, **Week**, **Month** lub **Year**. Z lewej strony paska tytułowego znajduje się żółta kulka dająca dostęp do okna opcji agendy. Oto jego przykład:

Nie ma tutaj żadnych opcji - widać jednak pełną listę aktywnych wpisów (wpisy z powtórzeniami są wyświetlane raz).

W tym oknie masz opcję zmiany widoku, skasowania okna Agenda, zamknięcia okna opcji lub wybrania wpisu w agendzie.



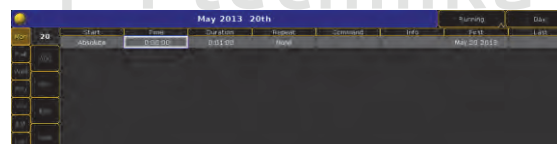
Widok Day (dnia)

Oto przykład widoku **Day**. Z lewej strony masz kolumnę z dniami tygodnia. Następna kolumna to data i cztery przyciski: **Add**, **Delete**, **Edit** i **Test**.

Przycisk **Test** może być użyty do testowania komendy z wpisu. Wciśnięcie przycisku wykona komendę.

Obok jest pole gdzie widać wpis, lub "termin" (jeśli jest) na dany dzień.

Belka tytułowa wyświetla miesiąc, rok i datę.



Widok Week (tygodnia)

Po wejściu w widok tygodnia, okno niewiele się zmienia. Pasek z lewej zmienia się na wyświetlanie dni tygodnia i daty. Różne wpisy są wyświetlane obok pierwszego dnia wpisu.

Jeśli przyciśniesz na dacie, to zmieniasz widok z **Week** na **Day**. Możesz edytować wpisy w widoku tygodnia klikając prawym klawiszem, lub wciskając **Edit** a potem na tym co chcesz edytować.

Pasek tytułowy wyświetla miesiąc, rok i numer tygodnia.

Widok Month (miesiąca)

Oto przykład widoku miesiąca. Widok ten pokazuje cały miesiąc. "Spinacz" sygnalizuje że dany dzień ma powtarzany wpis. Symbol ołówka podaje że wpis ma tego dnia swój pierwszy dzień.

Jeśli przyciśniesz na którymkolwiek dniu, to zmieniasz widok z miesięcznego na tygodniowy.

Belka tytułowa wyświetla miesiąc i rok.

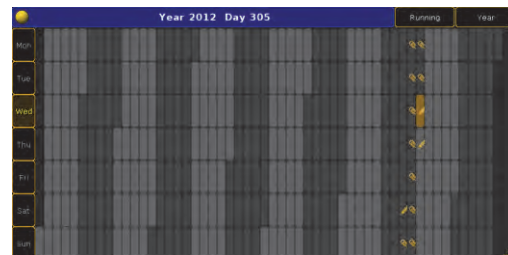


Widok Year (roczny)

Oto przykład widoku rocznego. Widać tutaj cały rok. Dzień który ma w sobie pierwszy dzień, ma na sobie symbol ołówka. Każdy dzień mający powtórzenie wpisu ma na sobie mały symbol "spinacza".

Jeśli przyciśniesz/klikniesz na którymkolwiek dniu, to zmieniasz widok z rocznego na miesięczny.

Pasek tytułowy wyświetla rok i numer podświetlonego dnia.



/ Other (inne) / CITP Video Viewer

Widok CITP Video Viewer wyświetla strumień wideo z każdego źródła CITP.

Podgląd wideo CITP pokazuje strumień CITP ze źródła CITP.

Aby to działało trzeba aktywować CITP. Wykonuje się to w **Setup** → **Network** → **CITP Network Configuration**. Można tu również ustawić różne opcje na to jak obsługiwany będzie strumień CITP - obejmuje to również jakość kompresji. Przeglądarka może wyglądać jak na obrazku z prawej.

Główna część okna wyświetla strumień wideo.

Belka tytułowa pokazuje że jest to podgląd wideo CITP, oraz źródło CITP. Na obrazku źródłem jest laptop pracujący w nowym trybie pokazowym (komputer nazywa się Gubi-Lenovo). Podane jest również czy patrzysz na pojedynczą warstwę, czy na wyjście.

W pasku tytułowym są dwa przyciski. Pierwszy pokazuje ilość ramek na sekundę. Pokazuje rzeczywiste FPS i żądane. Drugi przycisk umożliwia włączenie i zatrzymanie podglądu wideo na żywo.

Przetestowano go z MA VPU, Green Hippo Hippotizer, PRG MBOX, Arkaos MediaMaster oraz Coolux Desktop Streamer.



Opcje dla CIP Video Viewer

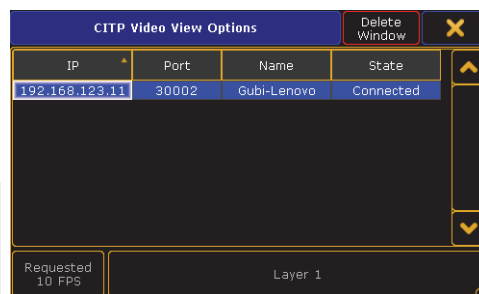
Jak zwykle, wciśnięcie żółtej kulki MA w górnym lewym rogu otworzy opcje. Może to wyglądać jak na obrazku z prawej.

Tutaj możemy zobaczyć i wybrać źródło CIP. Widać adres IP, port, nazwę i stan połączenia.

Na dole są dwa przyciski. Lewy pozwala ustawić żądaną ilość ramek na sekundę. Faktyczny sygnał może być szybszy lub wolniejszy. Prawy przycisk służy do wybrania co przeglądarka wyświetla. Mogą to być warstwy lub wyjścia (dla MA VPU).

Proszę to przeczytać

Należy mieć świadomość wielu rzeczy przy używaniu CIP.



Ostrożnie: Połączenie CIP nie jest możliwe przy uruchomieniu nadajnika CIP i odbiornika CIP na tym samym komputerze.

Ostrożnie: Adres Multicast dla CIP może być skonfigurowany przez wciśnięcie przycisku belki tytułowej w menu konfiguracji sieci CIP (w Setup). Adres 244.0.0.180 dla CIP Multicast nie jest przekazywany przez wiele switchy gdy tylko włączone jest IGMP Snooping. Adres Multicast dla CIP w produktach MA może być przełączony na 239.224.0.180 celem użycia CIP w połączeniu z IGMP Snooping. Miej świadomość że alternatywny adres multicast 239.224.0.180 nie jest jeszcze wspierany przez wielu innych producentów media serwerów. Proszę sprawdzić kompatybilność z producentem twojego media serwera zanim zmienisz adres CIP Multicast i aktywujesz IGMP Snooping przy używaniu CIP. Zmiana adresu multicast w CIP Network Config zmieni adres dla wszystkich stacji MA (konsolet, MA VPU i MA 3D) w całej sesji.

Ostrożnie: Strumieniowanie wideo przez sieć wymaga pasma. Pojedynczy strumień wideo CIP z 30fps generuje do 15 Mbit/s. Strumienie wideo są wysyłane jako multicast. Żądanie tego samego strumienia wideo z innej konsolety grandMA2 lub MA 3D nie generuje dodatkowego ruchu sieciowego.

Podpowiedzi dla utrzymania stabilności sieci podczas używania CIP:

- Poniższa lista daje krótki podgląd co do strumienia danych jednego wideo CIP szybkości 30 ramek na sekundę. Mając skompresowany strumień, tempo danych zmienia się w zależności od spakowania treści wideo.
 - Niekompresowany strumień RGB8: 15Mbit/s
 - Kompresowany strumień PNG: 7Mbit/s do 15Mbit/s zależnie od treści wideo.
 - Kompresowany strumień JPG: 1Mbit/s do 8Mbit/s zależnie od treści wideo.
- Minimalna szybkość sieci to 1000Mbit/s. Nie aktywuj CIP w środowisku sieciowym 100Mbit/s.
- Maksymalna ilość ruchu sieciowego CIP nie powinna przekraczać 30Mbit/s na sieć fizyczną. W razie przekroczenia tego limitu, zmniejsz jakość strumienia wideo wybierając wyższą kompresję (jpg) lub mniej strumieni wideo. W innym razie wizualizery i podglądy strumieni na komputerach z Microsoft Windows mogą nie odbierać wszystkich danych strumieni wideo, powodując spowolnienie strumieni wideo CIP poniżej 1 fps.

Ostrożnie: Strumienie wideo CIP w MA VPU są ograniczone do 30 fps dzielone na wszystkie żądane wyjścia oraz 10 fps dzielone na wszystkie warstwy żądane przez strumienie wideo CIP. Przykład: Żądając strumieni wideo CIP na wyjścia 1 i 2, każdy strumień będzie mieć maksymalnie 15 fps.

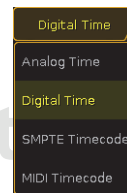
Ostrożnie: MA VPU zredukuje szybkość ramek strumienia CIP, jeśli obciążenie sieciowe CIP aktualnie podłączonej sieci przekroczy 30Mbit.

/ Other (inne) / Clock

Okno Clock wyświetla zegar podający aktualny czas!

Okno zegara umożliwia zobaczenie aktualnego czasu. Może to być pora dnia (w zegarze analogowym lub cyfrowym), lub przychodzący kod czasowy. Można zmienić aktualnie używany podgląd używając rozwijanego menu w górnym prawym rogu.

Lista z menu wygląda jak na obrazku z prawej. W liście możesz wybrać jeden z wielu zegarów.



Analog time

To jest zegar analogowy:



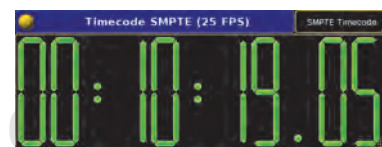
Digital time

To jest zegar cyfrowy:



SMPTE timecode

Ten zegar wyświetla przychodzący czas SMPTE. Gdy konsola odbiera sygnał SMPTE, to liczby stają się zielone oraz zmieniają wartość. Gdy brakuje sygnału, to liczby są szare i zatrzymują się (zobacz ilustrację do MIDI).



MIDI timecode

Ten zegar wyświetla przychodzący czas MTC. Gdy konsola odbiera sygnał MTC, to liczby stają się zielone oraz zmieniają wartość (zobacz ilustrację do SMPTE). Gdy brakuje sygnału, to liczby są szare i zatrzymują się.



Kasowanie okna zegara

Z lewej strony górnego paska znajduje się żółta kulka. Daje on dostęp do opcji zegara. Tutaj możemy skasować okno zegara, lub zamknąć opcje.

/ Other (inne) / Command Filter

Ten widok wyświetla aktualny filtr, oraz pozwala zmieniać i tworzyć filtr.

Okno te wyświetla aktualny filtr. Może wyglądać jak na obrazku z prawej:

To zapytanie pozwala wybierać i filtrować atrybuty. Atrybuty podane na żółto są tymi wybranymi.

Filtry mogą być zapisane w puli filtrów używając przycisku **Store Filter and Select** w tym widoku.

Filtry mogą być użyte do wybrania informacji z innych urządzeń, używając klawisza **At**. Może być również użyty w operacji zapisu, gdzie zapisujesz tylko wybrane atrybuty i warstwy.

Z prawej strony są trzy przyciski do filtrowania wartości, czasów wartości i/lub danych efektu.

Jest również przycisk nazwany **Reset Filter on Clear**. Gdy jest włączony, to filtry się zresetują po wciśnięciu **Clear** trzy razy.



Pamiętaj: Gdy aktywny jest filtr, to klawisz **At** będzie migać.

Górny pasek

W lewym rogu górnego paska znajduje się przycisk żółtej kulki. Wciśnięcie go otworzy opcje okna filtru. Jedyne możliwości w opcjach to skasowanie okna, lub zamknięcie opcji.

Następne dwa są do powiększania w oknie. Będzie to zmniejszać lub zwiększać rozmiar przycisków. Są również dwa przyciski pozwalające na wybór pusty (None) lub wszystkich (All) atrybutów i warstw.

/ Other (inne) / Commandline Section

Jest to kopia dolnych narożników ekranu 2.

Na obrazku z prawej widać jak może wyglądać.

Na górnym pasku znajduje się żółta kulka MA. Przyciśnięcie tutaj wyświetla opcje.

Lewa strona to część Master a prawa to regulacje czasów.

Część Master

Tutaj zawsze jest wyświetlany wybrany executor.

Góra tej części zawsze wyświetla numer wybranego executora, nazwę sekwencji, priorytet, stan śledzenia, filtry wejścia i odtwarzania, oraz numer sekwencji.

Środkowa część wyświetla poprzednią cue, aktualną cue i następną cue (jeśli wciśnięte będzie **Go**).

Dolna część wyświetla stan i zawartość dwóch suwaków pod tą częścią. Możesz zmienić typ executorów wciskając tam gdzie jest wyświetlany aktualny typ.

Jeśli włączono **Special Fader Buttons** w **Setup** → **User** → **Settings**, zobaczysz trzy przyciski i trzy przypisania z pierwszego executora suwakowego.

Regulacje czasów.

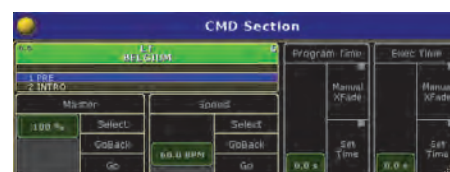
Tutaj przedstawione są suwaki **Program Time** i **Exec Time**. Można ustawić suwak na wartość czasu, oraz można włączać i wyłączać **Manual XFade** i **Set Time**.

Opcje

Opcje dla Command Section są na obrazku z prawej.

Górny pasek opcji ma przycisk do skasowania okna, oraz przycisk do zamknięcia opcji.

W opcjach mamy możliwość włączenia/wyłączenia części Master oraz kontrolki czasu.



/ Other (inne) / Encoder Bar

Jest to kopia środkowej części ekranu 2. Ma przybornik enkoderów i pasek typów presetów.

Oto jak może wyglądać:

Na pasku tytułowym znajduje się żółta kulka MA. Przyciśnięcie tutaj wyświetla opcje. Opcje te pozwalają tylko na skasowania okna Encoder Bar, lub zamknięcie opcji.

Górna część okna to zawsze pasek typów presetów.

Dolna część zmienia się zgodnie z aktualnie wskazaną częścią.



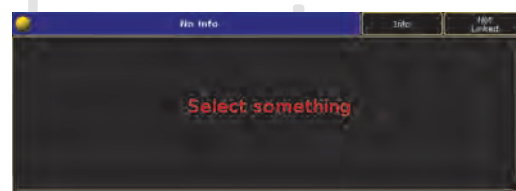
/ Other (inne) / Info

To jest przeglądarka informacji.

Jest używana do podglądu i edycji informacji tekstowych dodanych do elementu. Trzeba wybrać element aby coś tu było wyświetlane. Oto jak może wyglądać →

Jak wciśniesz przycisk **Info** w górnym pasku, a następnie wciśniesz na czymkolwiek innym, to możesz dodać lub edytować informacje o tym elemencie.

Główna część tego okna informacji pokazuje informacje tekstowe. Może to być wiele linii tekstu.



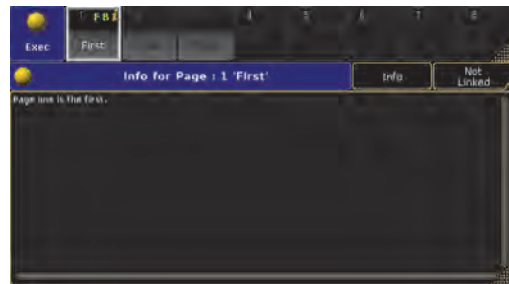
Gdy element ma dołączone informacje, w elemencie będzie małe "i". Tak jak w puli stron executorów na obrazku z prawej:

Górny pasek

Z lewej strony górnego paska znajduje się żółta kulka MA. Daje to dostęp do opcji okna. Tutaj możesz wybrać rozmiar tekstu, skasować okno lub zamknąć opcje.

Przycisk Link ma trzy różne ustawienia: **Not Linked**, **Link Selected** oraz **Link Last Go**. Jest to używane do wybrania dla której sekwencji chcesz zobaczyć informacje. Gdy wybierzesz coś innego jak sekwencję, to zmieni się na **Not Linked**.

Przycisk **Info** jest używany do wybrania czegoś. Wciśnij go najpierw a potem element.

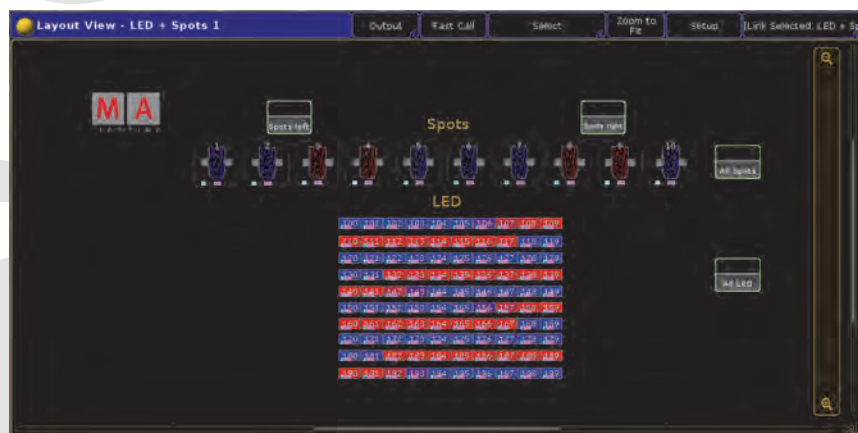


/ Other (inne) / Layout View (widok szablonu)

Wymaganie: Wybierz obiekt w puli **Layout**. Okno **Layout View** jest w menu **Create Basic Window** → **Other** → **Layout View**.

W tym widoku możesz:

- aranżować obiekty w puli **Layout** w szablonie 2D, np. urządzenia, grupy itp.
- Możesz wybrać różne symbole dla obiektów. Niektóre symbole umożliwiają zobaczenie koloru, intensywności oraz ewentualnego gobo w urządzeniu.
- Możesz dodać teksty i prostokąty.
- Można rysować prostokąty wokół urządzeń i wybierać wszystkie przez wciśnięcie wewnątrz prostokąta.
- Można edytować opcje szablonu klikając na żółtej kulce w górnym lewym rogu.
- Można edytować konfigurację w **Layout View** klikając na **Setup** górnym pasku.



Belka tytułowa



Przyciski w pasku tytułowym mogą się zmienić. Zależą one od ustawień użytkownika.

Kulka opcji : Wciśnij aby otworzyć opcje szablonu.

Nazwa widoku : Wyświetla nazwę widoku, Layout View, oraz nazwę i numer szablonu.

DMX : Przycisk ten pokazuje aktualnie wybraną warstwę. Przeciągnij na nim aby przełączać między DMX, Output oraz Values.

Fast Call : Wciśnij aby zastosować tryb Fast Call. Gdy tryb jest włączony, przycisk jest czerwony.

Select : Pokazuje aktualny tryb myszy. Możesz przełączać między Select i Move.

Zoom to fit : Wciśnij aby wyśrodkować widok szablonu na ekranie.

Setup : Wciśnij aby otworzyć na enkoderach przybornik widoku szablonu.

[Link Selected: Layout 1] : Pokazuje aktualnie wybrany szablon. Przeciągnij na nim aby przełączać między [Link Selected:], lub twoimi szablonami.

/ Other (inne) / Masters

Okno to wyświetla wszystkie mastery w spektaklu.

Widok ten ma cztery różne zakładki. Każda reprezentuje różne zestawy masterów.

Okno to można również otworzyć długim przyciśnięciem klawisza **Group**.

Group Master

Tak może wyglądać pierwsza zakładka.

Są tutaj mastery grup ze spektaklu.

Różne reprezentacje masterów grup mają różne pola których można użyć.

Górna część wyświetla numer executora do którego przypisany jest master grupy. Wyświetla również tryb mastera: **A** (Additive), **P** (Positive) lub **N** (Negative), numer grupy (z prawej strony), oraz nazwę grupy.



Jeśli przyciśniesz górną część, to przełączy to na daną stronę, a master grupy wyświetla **HERE** tak długo jak długo przyciśnięta jest górną część.

Możesz użyć "suwaka" aby przesunąć rzeczywiste suwaki masterów grup. Używając **Full** i **Zero** przełączamy suwak na maksymalne i minimalne wartości.

Na dole widać trochę przycisków. **All Positive Full** przestawi wszystkie mastery "progresywne" na maksa. **All Positive Zero** przestawi wszystkie mastery "progresywne" na zero. Dwa przyciski **Negative** przestawia mastery "negatywne" na maksa i zero. Tak samo przyciski **Additive** działają na mastery "dodające".

Speed Master

Tak wygląda następna zakładka:

Wyświetlane jest tutaj 16 możliwych masterów szybkości w spektaklu.

Przyciśnięcie na górze, gdzie jest napisane **Speed** aktywuje funkcję **Here** i pokazuje gdzie znajduje się master.

Dla każdego z nich mamy suwak, i każdy z nich ma **60 BPM** (jeśli mamy wybrane BPM w **Setup** → **User** → **Settings**) które resetuje suwak do 60 BPM. Dla każdego suwaka jest również przycisk **Learn**.

Na dole jest globalny przycisk **All 60 BPM**. Resetuje on wszystkie suwaki do 60 BPM. Jest również globalny przycisk **All Learn** który użyje funkcji Learn dla wszystkich masterów szybkości.



Rate Master

Tak wygląda następna zakładka.

Wyświetlane jest tutaj 16 możliwych masterów tempa w spektaklu.

Przyciśnięcie na górze, gdzie jest napisane **Rate** aktywuje funkcję **Here** i pokazuje gdzie znajduje się master.

Dla każdego z nich mamy suwak i każdy z nich ma **Rate1** który resetuje tempo na 1:1.

Na dole jest globalny przycisk **All Rate 1**. Resetuje on wszystkie suwaki do 1:1.



Playback Master

Tak wygląda następna zakładka:

Wyświetlane jest tutaj 50 możliwych masterów tempa w spektaklu.

Przyciśnięcie na górze, gdzie jest napisane **Playback** aktywuje funkcję **Here** i pokazuje gdzie znajduje się master.

Dla każdego z nich mamy suwak i każdy z nich ma **Full** który ustawia suwak na maksa. Są również przyciski **Zero** dla każdego suwaka, które przesuwają je do zera.



Na dole jest globalny przycisk **All Full**. Przesuwa to wszystkie suwaki na maksimum. Jest również globalny przycisk **All Zero** który przesuwają wszystkie suwaki na zero.

/ Other (inne) / Sequence Info

Jest to przeglądarka dla informacji z sekwencji.

Wyświetla ona informacje tekstową z sekwencji. Główna część to przeglądarka informacji tekstowej, wyświetlająca listę cue z wybranej sekwencji. Jeśli jest w cue informacja tekstowa, będzie ona wyświetlana na białym tle. Pamiętaj że w informacji tekstowej dopuszczalne są litery alfabetu narodowego. Do ich wpisywania potrzebne jest użycie onPC.



Belka tytułowa

Belka tytułowa zawiera trochę przycisków.

Z lewej strony znajduje się żółta kulka opcji. Daje to dostęp do opcji okna. Tutaj możesz wybrać rozmiar tekstu, skasować okno lub zamknąć opcje.

Przycisk **Link** ma dwie różne opcje: **Link Selected** oraz **Link Last Go**. Jest to używane do wybrania dla której sekwencji chcesz zobaczyć informacje.

Przy aktywnym **Auto Scroll** (żółty tekst), arkusz zawsze pokazuje aktywną cue. Aktywna cue to ta opisana na żółto.

Gdy włączone jest **Show Empty** (tekst zmienia się na żółty), to przeglądarka informacji wyświetli numery i nazwy cue, które nie mają informacji tekstowych.

Przycisk **Edit** przełączy się w tryb edycji. Możesz tutaj dwukrotnie wcisnąć na informacji tekstowej (jeśli nie ma takiej, to wtedy jest ".") a następnie podaj lub zmień tekst informacji.

/ Other (inne) / Smart

Ekran ten daje dostęp do wszystkich stałych wartości parametrów urządzenia. Znajdują się one w zestawach funkcji atrybutów zdefiniowanych w plikach urządzeń.

Razem z paskiem sterowania presetami w przyborniku enkoderów (lub innym pasku sterowania presetami), można wybrać jaki typ presetu jest wyświetlany w oknie **Smart**. Może to wyglądać następująco:



Dolna część ekranu wyświetla dwa rzędy przycisków. Nad tymi rzędami masz pole przycisków gdzie wszystkie stałe wartości są reprezentowane przyciskiem dla każdego z nich. Wszystkie one są zdefiniowane w pliku opisowym urządzenia.

Przyciski mają w sobie poziomą linię. Linia ta sygnalizuje czy wszystkie urządzenia z selekcji mogą używać tej wartości (zielona), czy tylko część wybranych urządzeń może użyć tej wartości (żółta), lub żadna z nich nie może jej użyć (szara).

Pierwsze dwa rzędy na dole ekranu są funkcjami do których mamy dostęp. Pod nimi znajdują się dostępne atrybuty.

Okno to ma zawartość tylko gdy mamy jakąś selekcję. Zawartość zmienia się w zależności od selekcji. Stwórz nowy zestaw funkcji: ustaw nową wartość w aktywnym programerze i zapisz ją (używając **Store**) do ostatniego (pustego) przycisku.

Pamiętaj: Nie jest to narzędzie do wyboru presetu!

Wciśnięcie żółtej kulki w górnym lewym rogu otworzy opcje okien **Smart**. Zasadniczo nie ma takowych, ale można skasować okno **Smart** lub zamknąć okno opcji.

/ Other (inne) / Stage View (widok sceny)

W widoku sceny widać uproszczoną aranżację urządzeń.

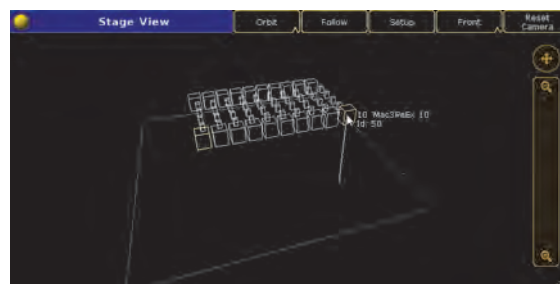
W widoku sceny każde urządzenie i kanał dimmera jakie mamy zaadresowane, jest reprezentowane białym prostopadłościanem. Elementy 3D dodane w wizualizerze MA 3D z włączoną opcją **Follow Target** będą wyświetlane w widoku Stage View jako szare prostokąty i prostopadłościany.

Tworząc nowy spektakl lub wczytując spektakl poprzedniej wersji, mamy domyślną płaszczyznę sceny 10 na 10 metrów z aktywną opcją "Follow Target".

Może to wyglądać następująco:

W górnej belce jest wiele przycisków zmieniających sposób działania okna.

W tym obrazku mamy tryb **Orbit**. Przycisk ten ma wiele różnych trybów. Chodzi tu o sposób w jaki okno reaguje gdy dotkniemy na ekranie i przesuwamy palcem. Gdy mamy tryb **Select**, możemy użyć okna do wybierania urządzeń na ekranie. Można przyciskać na poszczególnych urządzeniach, lub zakreślać "prostokąty" wokół grup urządzeń. Tryby **Orbit**, **Move**, **Panning** i **Zoom** poruszają wybraną kamerą. To są te same kamery co w podłączonym MA 3D (jeśli używamy).



Przycisk **Front** jest do wyboru kamery. Jest to nazwa kamery. Jest 9 różnych "3D" i 3 różne kamery "2D". Kamery mają różne nazwy jak **Front**, **Top** i tak dalej. Przycisk **Reset Camera** zresetuje pozycję kamery do pozycji domyślnej.

Przycisk **Follow** dezaktywuje inne tryby widoku sceny (**Select**, **Orbit**, **Panning**, **Move** oraz **Zoom**). Wszelkie urządzenia z aktywowanymi XYZ wyceluje strumienie na pozycję wskazaną dotknięciem na widoku sceny. Daje to wartości XYZ w programerze.

Setup używa się do ręcznej zmiany pozycji i rotacji urządzeń.

Gdy urządzenie jest wybrane, jest oznaczone na żółto. Dzieje się tak również gdy wybierzemy urządzenia innymi metodami.

Gdy kursor znajduje się nad urządzeniem, to jest ono oznaczone na pomarańczowo i pojawia się tekst. Wyświetlana jest nazwa urządzenia oraz numer ID.

Z prawej strony widoku są kontrolki do poruszania oraz przybliżania i oddalania.

Aranżowanie urządzeń

Można przestawiać urządzenia w scenie przełączając na tryb konfiguracji. Robimy to wciskając przycisk **Setup** (w górnej belce) aby go aktywować (tekst staje się żółty).

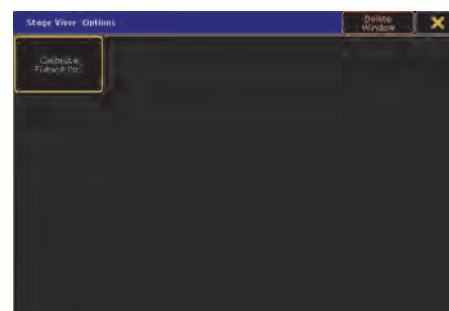
Wtedy przyborek enkoderów przełącza się na przyborek konfiguracji sceny. Możemy nim przestawiać i obracać urządzenia oraz kanały.

Opcje okna

Przyciśnięcie żółtej kulki z lewej strony górnej belki otwiera opcje.

Znajdziemy tu przycisk **Calibrate Fixture Pos**. Otwiera to zapytanie-edytor **Calibrate**. Można go użyć do automatycznego obliczenia pozycji urządzeń na podstawie pan/tilt.

Mamy również możliwość zamknięcia widoku Stage View (**Delete Window**) lub zamknięcia opcji (X).



/ Other (inne) / Timecode (widok kodu czasowego)

Widok kodu czasowego wyświetla zawartość spektaklu kodu czasowego. Ma te same funkcje co edytor kodu czasowego, ale bez opcji edycji.

Oto jak może wyglądać. Jest to tylko podgląd kodu czasowego.

Górna belka

Z lewej strony górnej belki znajduje się żółta kulka MA. Przyciśnięcie tutaj daje dostęp do opcji.

Przesuwając w prawo, widzimy numer i nazwę spektaklu kodu czasowego.

Dalej jest pole wyświetlające aktualny tryb odtwarzania (Stop, Play lub Pause) oraz aktualną pozycję (czas). "+" oznacza że czas ma zadane przesunięcie.



Dostępne są cztery przyciski. Trzy z nich są używane do przybliżania w kodzie czasowym. Pierwsze dwa to zwykłe przybliżanie i oddalanie. Ta z małą strzałką wyświetla cały spektakl kodu czasowego. Ostatni z symbolem stopera jest włącznikiem opcji "Follow Time". Gdy jest to aktywne, to marker czasu (zielone linie z flagą na linii czasu) będą się poruszać od lewej do środka, a następnie zostaną po środku na górze głównej części okna.

Część główna.

Widok ten ma dwa różne tryby. Tryb "graficzny" oraz tryb "tekstowy". Wyżej jest przykład trybu graficznego.

Wyświetla linię czasu u góry a potem różne ścieżki z wydarzeniami. Tryb "tekstowy" może wyglądać następująco. Wyświetla różne akcje w formie listy.

Ostatnio wykonane zdarzenie ma jaśniejszy kolor od innych zdarzeń.

To nie jest edytor, lecz wyświetlanie spektaklu kodu czasowego.



Opcje

Oto jak mogą wyglądać opcje. Mamy tu wiele ustawień. Dla szczegółowego opisu opcji sprawdź opis edytora kodu czasowego.

Dla wyświetlania kodu czasowego są dwie ważne opcje.

Jest rozwijana opcja nazwana **Timecode**. Tutaj można wybrać który spektakl kodu czasowego będzie wyświetlany. **Link selected** zawsze wyświetli aktualnie wybrany spektakl kodu czasowego..

Kolejna rozwijana opcja to **Display Mode**. Tutaj można zmieniać między trybami **Graphic** (graficzny) oraz **Text** (tekstowy).



5.3.6. Okna / System

/ System / Commandline Feedback (odpowiedzi linii komend)

Jest to jedno z najważniejszych okien. Pokazuje ono jak konsola reaguje na wprowadzane polecenia. Tutaj wyświetlane są również komunikaty błędów.

Oto jak może wyglądać. Na pasku tytułowym znajduje się żółta kulka MA. Przyciśnięcie tutaj wyświetla opcje, o których można przeczytać dalej.

Z prawej strony okna może być pionowy pasek przewijania. Można nim przewinąć w górę aby zobaczyć poprzednie polecenia i/lub odpowiedzi.

Może również wystąpić poziomy pasek przewijania, który umożliwia wyświetlenie całego polecenia.

Gdy okno nie wyświetla końca listy, to tło głównej części staje się czerwone.

Większość linii w głównej części okna zaczyna się od informacji czasu.

Kolory na ekranie

Domyślnym kolorem tekstu jest biały.

Słowo kluczowe jest zawsze wyświetlane na zielono.

Błędy są wyświetlane na żółto.

Przy wyświetlaniu listy **cmdHelp**, zielony kolor reprezentuje skrótową wersję komendy.

Wyrażenia w Commandline Feedback.

:Processed:



Oto odpowiedź która informuje jak konsola odpowiedziała na twój wpis.

:Error:

To jest wyświetlane gdy nastąpił błąd.

:Macro:

Komenda pochodzi z makra (lub wykonuje makro).

Opcje

Opcje dla **Commandline Feedback** wyglądają następująco.

Pasek tytułowy okna opcji pozwala na zapisanie aktualnych opcji jako domyślnych dla twojego profilu użytkownika. Możesz również wczytać opcje domyślne. Mamy przycisk do skasowania okna **Commandline Feedback**, oraz przycisk zamknięcia opcji.

W opcjach mamy możliwość zmiany czcionki. Można również włączyć/wyłączyć **Show Entry Field** (zielona linia do wprowadzania poleceń), oraz poziome i pionowe paski przewijania.



Rady i sztuczki

Gdy aktualnie aktywna jest linia wpisu, można użyć strzałki w górę aby przechodzić do ostatnio wprowadzanych wpisów.

Dostępne jest wiele pomocnych poleceń. Oto niektóre ważne przy używaniu linii komend:

CD : Zmiana lokalizacji docelowej w strukturze pliku spektaklu.

List : Wyświetla zawartość aktualnej lokalizacji w strukturze pliku twojego spektaklu.

Znak "slash" / : Może być użyty do ustawienia różnych opcji.

CmdHelp : To wyświetla plik pomocy dla dowolnego obiektu.

/ System / Desk Status

Ekran stanu konsoli wyświetla różne informacje o konsoli.

Oto przykład okna. Jest 8 różnych podkategorii dla okna:

Version

Część 'version' podaje typ konsoli na której pracujemy. Widać również wersję uruchomionego oprogramowania i datę stworzenia.

Memory

Tu są wyświetlane dane o pamięci (RAM) konsoli.

Disk

Tutaj widzimy dostępną przestrzeń na dysku, aktualne zużycie, oraz jaki procent to stanowi.

Executor

Tutaj widzimy ile playbacków zajmujemy, oraz ile z nich jest teraz uruchomionych.

Sequence

Tutaj mamy ile cue zostało zapisanych. Wliczając wszelkie cue częściowe.

Parameter

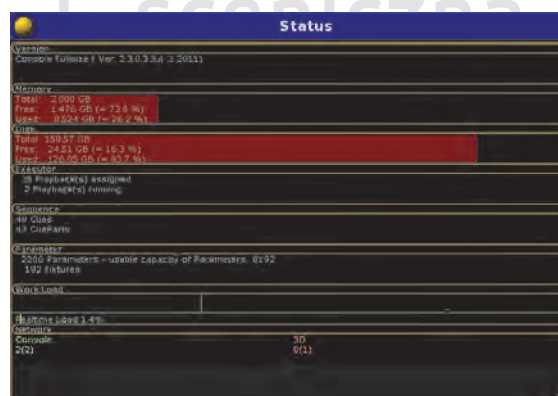
Licznik parametrów podaje ile parametrów używamy w bieżącym spektaklu. Orz dostępną łączną pojemność (licencje) parametrów.

Work Load

Wyświetlanie obciążenia podaje graficznie i procentowo jak bardzo zapracowana jest konsola.

Network

Ta część wyświetla co masz podłączone do swojej sieci. Numer w nawiasach jest ilością urządzeń jakie masz w **Setup** → **Network** → **MA Network Configuration**. Numery poza nim to aktualne urządzenia w sieci. Jeśli numer są jednakowe, to numer staje się zielony. Numer jest czerwony jeśli numer poza jest



niższy od numeru w nawiasie, np. nie ma połączenia ze wszystkimi urządzeniami z listy **MA Network Configuration**.

Opcje Desk Status

Wciśnięcie żółtej kulki w górnym lewym rogu otworzy opcje. Tutaj możemy skasować okno stanu konsoli, lub zamknąć opcje. Dla okna stanu konsoli mamy tylko jedną opcję:

Font Size : Tutaj możemy zmienić rozmiar czcionki użytej w oknie.

/ System / Przeglądarka Help (dokumentacji pomocniczej)

Jest to przeglądarka pomocy wbudowanej w konsolę.

Oto jak może to wyglądać. Tutaj jest wyświetlana treść pomocy do słowa kluczowego w głównym oknie. Z lewej strony okna jest menu drzewiaste pomocy.

Możesz użyć menu do nawigowania w treści pomocy. Prawa strona wyświetla treść oraz obrazki.



Belka tytułowa

Belka tytułowa zawiera trochę przycisków. Z lewej strony znajduje się żółta kulka. Daje to dostęp do opcji okna. Tutaj możemy skasować okno, lub zamknąć opcje.

Przycisk z lupą otwiera zapytanie pozwalające szukać w plikach pomocy.

Przycisk wyglądający jak globus pozwala zmienić język plików pomocy (wybór między angielskim lub niemieckim).

Następne dwa przyciski wywołują poprzednią lub następną stronę w drzewie menu pomocy.

Kolejne dwa przyciski pozwalają iść wstecz i do przodu w historii pomocy.

Wiele okien udostępnia wciśnięcie **Help** a następnie na oknie. Otwiera to okno **Help** o wskazanym oknie.

/ System / Message Center (centrum komunikatów)

Centrum komunikatów pokazuje wszystkie komunikaty jakie były kiedykolwiek wyświetlone w spektaklu. Zaliczają się do tego komunikaty informacji, ostrzeżeń, alarmów i błędów.

Oto jak może wyglądać. Okno to może być zapisane na dowolnym ekranie. Wyświetla ono różne komunikaty w systemie.

Środkowa część tego okna wyświetla tabelę z komunikatami.

W tabeli są różne kolumny:

Time : Jest to czas kiedy komunikat został wysłany.

Sender : To jest adres IP konsoli która wysłała komunikat. Tu może wyświetlić się także nazwa zalogowanego użytkownika.

Text : Tu jest treść komunikatu.

Type : Tutaj mamy różne typy komunikatów. Różnią się one ważnością od **Info** przez **Warning**, **Alert** aż do **Error**. Różne typy dają również różne kolory tła w rzędach.

Category : Komunikaty są podzielone na różne kategorie. Mogą to być: **Chat**, **CITP**, **General**, **Network**, **Power** oraz **Show**.

Subcategory : Jest również wiele podkategorii dla głównych kategorii.

Nad główną częścią możesz filtrować listę komunikatów. Możesz filtrować według kategorii, podkategorii, typu i nadawcy.

Pod główną częścią jest ramka tekstowa wyświetlająca całą treść komunikatu.

Time	Sender	Text	Type	Category	Subcategory
14.6.2014 18:19:42	192.168.123.11(Consc	Console is Master	Info	Net	Session
13.6.2014 19:17:09	192.168.123.11(Consc	Console is in a standalone mode (inv	Info	Net	Session
14.6.2014 18:20:08	192.168.123.11(Consc	Missed stations:(Node)0.0.0.0_4Por	Warning	Net	Missed S

Console is in a standalone mode (invite enabled)

Cały system komunikatów składa się z trzech elementów. W polu wejściowym linii komend zauważycie różne symbole z prawej strony. Sygnalizują one różne komunikaty. Przyciśnięcie tutaj otwiera podgląd centrum komunikatów. Tutaj mamy lepszy wizualny widok różnych komunikatów. Wciśnięcie na jednym z nich otwiera na wierzchu okno komunikatów wyglądające tak jak to okno.

Opcje widoku centrum komunikatów

Gdy wciśniesz żółtą kulkę w górnym lewym rogu, otworzą się opcje tego okna.

Jedyne co można tu zrobić, to skasowanie okna, lub zamknięcie opcji.

Okno to istnieje również jako okno zapytania. Nie mamy tutaj opcji widoku centrum komunikatów.

Nazywa się Messages (komunikaty).

/ System / MA Dimmer Network

W widoku MA Network Dimmer można konfigurować i monitorować system regulatorów dimMA

Można dodawać/usuwać i zmieniać moduły dimMA w poszczególnych szafach dimMA, podejrzeć informacje stanu i pliki rejestru, zmienić adresowanie poszczególnych wejść, korygować profile regulacji dla każdego kanału dimMA i zmieniać maskę raportowania błędów. Można również zapamiętać i zapisać ustawienia każdej szafy w konsolecie.

Uwaga: NDP które sterują systemem dimMA są zależne od streamingu. Upewnij się że pasują do wersji streamingu w konsolecie/onPC, oraz że NDP pracują w trybie grandMA2. Celem uzyskania najnowszych aktualizacji oprogramowania dla systemu dimMA, prosimy o kontakt z wsparciem technicznym MA przez numer +49 5251 688865-30 (normalne godziny pracy, GMT+1) lub przez tech.support@malighting.com

Wszystkie wykonane tu ustawienia nie łączą się z danymi konfiguracji samej konsolety grandMA2. To tylko dane konfiguracji samych NDP.


Dla bardziej szczegółowych informacji proszę sprawdzić instrukcję do NDP / dimMA na stronie MA Lighting pod www.malighting.com

Okno MA Dimmer Network może wyglądać następująco:

Górna belka

W górnej belce jest wiele przycisków, które wpływają na to co jest wyświetlane w której części okna, oraz do zatwierdzania komunikatów błędów. Przyciski te również zmieniają swoją nazwę adekwatnie do ustawionej na nich funkcji.

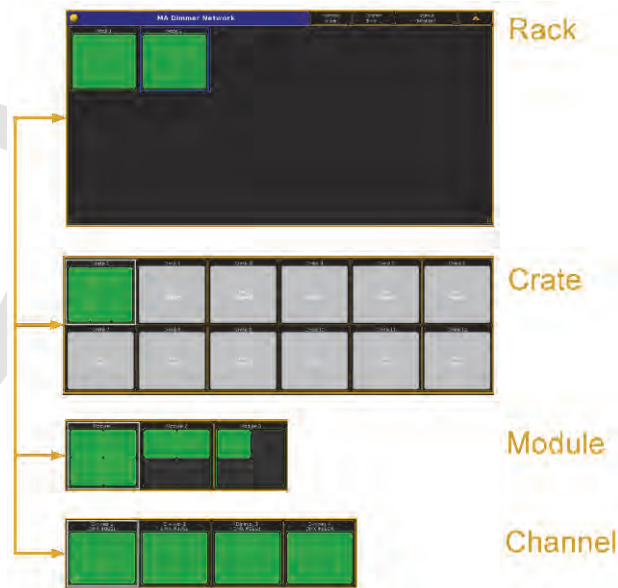


- Pierwszy przycisk w górnej belce widoku **MA Network Dimmer**, na ilustracji ma nazwę **Log View**, ma duży wpływ na to co jest wyświetlane na dole okna. Można przełączać tutaj między rejestrem, lub na edytowanie jednego lub więcej kanałów dimMA.
- Drugi przycisk, **Confirm Errors**, służy do oznaczania elementów jako tymczasowo działających, o ile zgłaszają błędy. Można go użyć jako "włącz/wyłącz".
- Trzeci przycisk, na tym obrazku z nazwą **Status Readout**, wybiera jaka informacja jest wyświetlana na środku okna. Wielość opcji umożliwia podanie nam szczegółowych informacji o stanie i warunkach działania systemu dimMA.
- Czwarty przycisk , strzałka celująca w górę, jest do przejścia stopień wyżej w hierarchii systemu dimMA.

Hierarchia dimMA

Do nawigowania na wielu poziomach hierarchii w systemie dimMA, można użyć tej mapy. Pierwsze wybranie elementu tylko go zaznacza. Drugie wciśnięcie pozwala wejść jeden poziom niżej w hierarchii. W górnej belce jest mała strzałka wycelowana w górę. Użyj jej aby przejść z powrotem poziom wyżej hierarchii. Różne poziomy hierarchii również odwzorowują i filtrują opcje wyświetlane w widokach Dimmer i Log. System dimMA dzieli się na szafy, klatki, moduły i kanały.

- **Rack** (szafa) to wszystko co może kontrolować jedno NDP, teoretycznie do 144 kanałów dimMA
- **Crate** (klatka) zawiera 3 moduły
- Zależnie od rodzaju, **Module** (moduł) może mieć od 1 do 4 kanałów
- **Channel** (kanał) to rzeczywisty regulator, wraz z przypisanymi mu danymi o konfiguracji



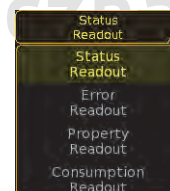
Główna część okna

Główna część okna, jest prezentowana w następujących częściach, gdyż jej działanie mocno zależy od przycisków w belce głównej.

/ System / Network Dimmer / Środek okna MA Dimmer Network

Na środku okna **MA Dimmer Network** można zobaczyć stan wielu elementów systemu regulatorów i zatwierdzać komunikaty błędów odpowiadających aktualnie obserwowanej hierarchii.

Przyciski **Status Readout** i **Confirm Errors** w górnej belce zmieniają zachowanie wszystkich elementów środkowej części okna **MA Dimmer Network**.



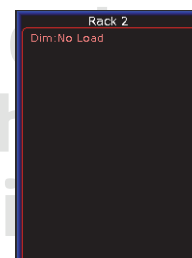
Status Readout (odczyt stanu)

Gdy wybrane jest **Status Readout**, widać stan wszystkich szaf NDP które sterujemy. Są narysowane jako pełno kolorowe prostokąty:

- są zielone jeśli aktualnie nie ma błędów w systemie
- są czerwone jeśli masz błąd

Error Readout (odczyt błędów)

Aby wysledzić błąd, możesz przełączyć na **Error Readout**. W tym przypadku szafa jest wyświetlana na czerwono, a w obrysie szafy widać właściwy komunikat błędu. W obrazku widać **No Load** jako przykład komunikatu błędu.



Property Readout (odczyt właściwości)

W tym widoku można zobaczyć które NDP kontroluje określoną szafę. Jeśli mamy instalację z rezerwą, widać również dodatkowe NDP zsynchronizowane z głównym NDP.

Rack 1		Rack 2	
MASTER		MASTER	
NDP_114		NDP_115	
192.168.0.114		192.168.0.115	
SLAVE		SLAVE	
NDP_113		NDP_116	
192.168.0.113		192.168.0.116	

Consumption Readout (odczyt poboru)

W odczycie poboru widać napięcie, prąd i moc używaną na każdą fazę zasilania, sumaryczne prądy, moce oraz temperaturę ogólną.

Przechodząc niżej w hierarchii, zobaczymy te informacje dla wybranej szafy, klatki, modułu lub kanału.

Rack 1			Rack 2		
L U(V)	I(A)	P(KW)	L U(V)	I(A)	P(KW)
1 229	0.0	0.00	1 241	0.4	0.10
2 232	0.0	0.00	2 238	0.0	0.00
3 234	0.0	0.00	3 240	0.0	0.00
Sum Ieff:	0.0		Sum Ieff:	0.4	
Sum Power:	0.00		Sum Power:	0.10	
Temp(°C):	22		Temp(°C):	20	

Confirm Errors (zatwierdzenie błędu)

Gdy nastąpi błąd, możesz oznaczyć ten błąd jako "akceptowany" wybierając odpowiedni element hierarchii (np. kanał lub klatka), a następnie wciskając **Confirm Errors**.

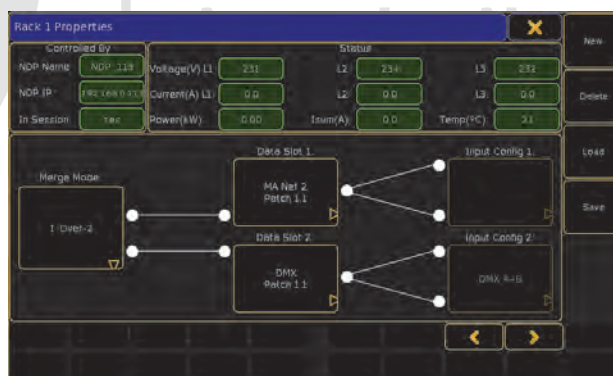
W rezultacie kolor elementu zmienia się na żółty na tak długo na ile błąd się utrzyma, lub dopóki błąd nie zostanie aktywowany ponownie przez ponowne użycie **Confirm Errors**.

Uwaga: Przy każdej zmianie funkcjonalności przycisku **Status Readout** (np. na **Property Readout**), oznaczenie tego przycisku również się zmienia. W naszym przykładzie przycisk będzie wtedy zamiast tego opisany jako **Property Readout**.

Rack Properties (właściwości szafy)

W widoku gdzie mamy (wiele) szaf systemu dimMA, wciskając **Edit** a następnie na jednej z szaf, otworzymy okno **Rack Properties**.

U góry z lewej widać właściwości NDP sterującego tą szafą, razem z nazwą, IP, oraz czy jest w sesji grandMA2. Dodatkowo widać napięcia, prądy, pobory mocy oraz ogólną temperaturę szafy. Z prawej strony okna są opcje do edycji nieaktywnej (**New / Delete**) oraz funkcji zapisywania (**Load / Save**). Przyciskając **Edit** i klikając na szarym polu okna, pokaże się okno No Rack.



Klikając na przycisku **New**, tworzysz nową szafę. Małe okno pokaże listę dostępnych numerów szaf. Wybierz jeden klikając na nim. Tworzy to normalne okno **Rack Properties**. Od tego momentu można wykonać normalne modyfikacje, tak jak przy połączeniu z działającym systemem dimMA. Po ukończeniu konfiguracji, można zapisać wszystkie ustawienia jako plik szafy w konsolce grandMA2. Wszystkie ustawienia można zapisać i przywrócić używając przycisków **Load / Save**. Pliki konfiguracji mają rozszerzenie *.rack i są zapisywane w konsolce po wykonaniu **Save**, lub w odpowiednim katalogu dla grandMA2 onPC na dysku laptopa / komputera stacjonarnego. Nie są zapisywane ze spektaklem. Na dole okna, można skonfigurować dwa wejściowe **Data Slots**.

Możesz skasować tylko szafy które nie są w użyciu (używane przez NDP), lub które dopiero zostały stworze "offline" bez NDP sterującego tą szafą. Wybierz odpowiednią szafę otwierając odpowiednie okno **Rack Properties**, lub użyj strzałek wskazujących lewo i prawo **< / >** aby wybrać następną lub poprzednią szafę do konfiguracji.

Sposób w jaki obydwie **Data Slots** są obsługiwane w systemie można ustawić przyciskiem **MergeMode**. Protokół danych może być zdefiniowany indywidualnie dla każdego źródła.

Poprzez kliknięcie na **Merge Mode** mamy następujące tryby łączenia:

1-ONLY : używany jest tylko Slot (źródło) 1

ONLY-2 : używany jest tylko Slot (źródło) 2

LTP : używane są obydwa źródła, a gdy obydwa są aktywne, preferowane jest te, które jako ostatnie wykonało zmianę

HTP : używane są obydwa źródła, a gdy obydwa są aktywne, wybierane są wyższe wartości na poszczególnych kanałach

1-OVER-2 : podłączone są obydwa źródła, ale źródło 1 ma wyższy priorytet. Oznacza to że gdy na źródle 1 (niezależnie od typu) pojawi się poprawny sygnał, to NDP zignoruje źródło 2. Jeśli NDP wykryje błąd sygnału w pierwszym źródle (lub zabraknie sygnału, bo np. konsola zostanie wyłączona), to NDP automatycznie przełączy się na źródło 2.

Aby skonfigurować jedno źródło, aktywuj jego stan wybierając poprawny **Merge Mode** i kliknij na jednym z przycisków **Data Slot**.

Pokaże się zapytanie **Slot Properties**:

Source Type : Wybierz odpowiedni protokół. **Off** służy do wyłączenia odbioru sygnału sterującego na tym źródle.

Source Mode : W przypadku opcji **Double Universe**, należy uwzględnić kilka okoliczności: przy użyciu DMX, wejścia DMX 1 i 2 w NDP są użyte razem jako jedno źródło do użycia 1024 kanałów w konfiguracji adresowania. Używając Art-Net trzeba indywidualnie określić dwie przestrzenie. Możliwe jest użycie dwóch **Data Slot** z łącznie czterema przestrzeniami Art-Net. Konfigurację można wykonać w oknie właściwości Art-Net, klikając na przycisku **Input Config** który opisano niżej. Używając MA-Net2, druga przestrzeń to automatycznie następna, gdy używamy opcji **Double Universe**.

Patch Universe : Pole "universe" dotyczy tylko używania MA-Net2. Nie dotyczy DMX lub Art-Net. Przy MA-Net2 możesz określić przestrzeń użytą do tego źródła.

Patch Address : Tutaj można podać adres startowy jako blok. Jeśli podamy tu numer, wybiera on adres bloku początkowego dla jednej szafy, wszystkie skonfigurowane kanały są dalej od tego punktu startowego.

Przycisk w narożniku zamyka to okno.

W przypadku wybrania Art-Net jako źródła, trzeba podać używaną przestrzeń Art-Net. Wtedy można kliknąć na przycisku **Input Config** w oknie **Rack Properties**.

Subnet : Wartość Subnet określa górne 4 bity adresu Art-Net. Wpisanie tutaj 0 oznacza 1, wpisanie 1 oznacza 2, i tak dalej.

ID : Wartość ID określa dolne 4 bity adresu Art-Net. Wpisanie tutaj 0 oznacza 1, wpisanie 1 oznacza 2, i tak dalej.

Aby przykładowo zadać przestrzeń 25 dla Art-Net, Subnet musi być 1, a ID 8. Linia 1 jest aktywna gdy opcji właściwości źródła wybraliśmy pojedynczą przestrzeń. Dla opcji podwójnej przestrzeni aktywne będą linie 1 i 2.

Przycisk w narożniku zamyka to okno.



Okno Edit Module

Przechodząc niżej w hierarchii systemu dimMA do poziomu Module, wciskamy **Edit** i klikamy na jednym z modułów (nawet gdy jest pusty) aby wejść do okna edycji modułu. Pozwala to wybrać / zmienić typ modułu przypisanego temu modułowi. Jeśli nie przypisano jeszcze modułu, lista jest pusta. U dołu z prawej jest przycisk **Choose Config**. Kliknij na nim aby otworzyć listę wszystkich przypisywanych typów modułów i wybierz jeden.

To automatycznie zaktualizuje listę konfiguracji w górnej części okna. Dodatkowo u dołu z prawej widać numer typu modułu, klasę mocy i przypisany czas narastania sygnału.



Wybierz odpowiedni moduł otwierając odpowiednie okno Module Properties, lub użyj strzałek wskazujących lewo i prawo < / > aby wybrać następnego lub poprzedniego modułu do konfiguracji.

/ System / Network Dimmer / Dolna część okna MA Network Dimmer

Na dole okna **MA Network Dimmer** można wyświetlić rejestr zdarzeń lub zmieniać i wyświetlać konfigurację kanałów dimMA.

Pierwszy przycisk w górnej belce widoku **MA Network Dimmer**, **Normal View**, ma duży wpływ na to co jest wyświetlane na dole okna.

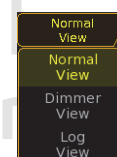
Normal View

Przy używaniu **Normal View** wyświetlane są tylko elementy hierarchiczne.

Dimmer View

Używając **Dimmer View**, dostajemy w dolnej części okna dodatkową listę kanałów dimmera. Lista ta dotyczy wybranej szafy, oraz wybranej przez nas pozycji w hierarchii. Im dalej idziemy w dół w hierarchii, tym mniej kanałów jest tu pokazane. Jeśli wybierzesz inną szafę, będzie wtedy widoczna konfiguracja jej kanałów.

No	Name	Auto Name	Patch1	Patch2	Profile	Preh	U min	U max	Panic Contr	Type	Mode	Thresh Low	Fuse	Overto	Excess	Response
1.1.1.1	DMX #000	On	1	1	1	0	0	250	0%	0%	BBt	Dim	0	On	On	On
1.1.1.2	DMX #000	On	2	2	2	0	0	250	0%	0%	BBt	Dim	0	On	On	On
1.1.1.3	DMX #000	On	3	3	3	0	0	250	0%	0%	BBt	Dim	0	On	On	On
1.1.1.4	DMX #000	On	4	4	4	0	0	250	0%	0%	BBt	Dim	0	On	On	On
1.1.2.1	DMX #000	On	5	5	5	0	0	250	0%	0%	BBt	Dim	0	On	On	On
1.1.2.2	DMX #000	On	6	6	6	0	0	250	0%	0%	BBt	Dim	0	On	On	On
1.1.2.3	DMX #000	On	7	7	7	0	0	250	0%	0%	BBt	Dim	0	On	On	On
1.1.2.4	DMX #000	On	8	8	8	0	0	250	0%	0%	BBt	Dim	0	On	On	On
1.1.3.1	DMX #000	On	9	9	9	0	0	250	0%	0%	BBt	Dim	0	On	On	On



Wszystkie wykonane tu ustawienia nie łączą się z danymi konfiguracji samej konsoli grandMA2. To tylko dane konfiguracji samych NDP.

No : W pierwszej kolumnie widać numer identyfikatora, składający się z numeru szafy, klatki, modułu i kanału (np. 1:1:3:1 to szafa 1, klatka 1, moduł 3, kanał 1)

Name : Name to identyfikacja nazwą kanału w rejestrze zdarzeń i w konfiguracji.

Auto Name : Jeśli zmienisz nazwę, to opcja On w kolumnie Auto Name wyłączy się. Jeśli chcesz przywrócić pierwotną nazwę kanału dimmera, przełącz pole Auto Name na On.

Patch1 : Patch 1 i Patch 2 odwzorowują adresowanie dwóch źródeł wejściowych w systemie NDP. Możesz bezpośrednio zaadresować większe ilości kanałów za jednym razem poprzez wybranie ich (wielokrotna selekcja) i zmianę adresu. To automatycznie zmieni wszystkie elementy za jednym razem, dodając odpowiedni przyrost na kolejnych elementach.

Patch2 : Patch 1 i Patch 2 odwzorowują adresowanie dwóch źródeł wejściowych w systemie NDP. Możesz bezpośrednio zaadresować większe ilości kanałów za jednym razem poprzez wybranie ich (wielokrotna selekcja) i zmianę adresu. To automatycznie zmieni wszystkie elementy za jednym razem, dodając odpowiedni przyrost na kolejnych elementach.

Profile : W kolumnie Profile można zarządzać i tworzyć profile regulacji przypisane do każdego kanału. Można również przypisać ten sam profil do wielu kanałów jednocześnie. Okno to jest bardzo podobne do edytora graficznego dla zwykłych profili DMX w konfiguracji konsoli. Profile edytowane tutaj są zapisywane oddzielnie w NDP, inaczej jak profile DMX w konsolce grandMA2.

Preheat : Z ustawieniem Preheat wyższym od 0%, kanały będą stale uruchomione na dowolnie ustawionej wartości.

U min : Używając Umin i Umax możesz ograniczyć zakres regulacji kanału. Wartości są te stosowane tylko przy pracy w trybie Dim.

U max : Używając Umin i Umax możesz ograniczyć zakres regulacji kanału. Wartości są te stosowane tylko przy pracy w trybie Dim.

Panic : Wartości Panic i Control są tylko wyświetlane i nie można ich tutaj zmienić. Obydwa są zapisane w NDP i podawane w procentach.

Control : Wartości Panic i Control są tylko wyświetlane i nie można ich tutaj zmienić. Obydwa są zapisane w NDP i podawane w procentach.

Type : W kolumnie Type można zmienić adresowanie kanałów dimmera. Należy się upewnić że adresowanie tutaj pasuje do konfiguracji adresów w konsolce. Upewnij się że obydwa ustawienia są poprawne.

8 bit : Kanał będzie kontrolowany w trybie 8 bit, tj. jasność jest podzielona na 256 przyrostów.

8 bit/S : Kanał będzie kontrolowany w trybie 8 bit i ma dodatkowy kanał który wyzwoli zmienione wartości z ustawionym czasem przenikania. Przenikanie od 0 do 100% na kanale sterowania, z dodatkowym kanałem ustawionym na 100% zajmie 5 minut, a niższa wartość kanału dodatkowego liniowo skróci ten czas.

16 bit : Kanały będą kontrolowane w trybie 16 bit, tj. jasność jest podzielona na 65536 przyrostów.

16 bit/S : Kanał będzie kontrolowany w trybie 16 bit i ma dodatkowy kanał który wyzwoli zmienione wartości z ustawionym czasem przenikania. Przenikanie od 0 do 100% na kanale sterowania, z dodatkowym kanałem ustawionym na 100% zajmie 5 minut, a niższa wartość kanału dodatkowego liniowo skróci ten czas.

Mode : W kolumnie Mode zmieniamy sposób w jaki kanał powinien reagować. **Off:** wyłącza wszelkie reakcje na odbierane dane sterujące. **Dim:** to normalny tryb regulacji. **Switch:** dimmer działa jak przełącznik załączający się w fazie 90° pierwszego cyklu sinusoidy napięcia. **NonDim:** dimmer działa jak przełącznik załączający się w fazie 0° sinusoidy napięcia.

Threshold : W kolumnie Threshold możesz zdefiniować na jakiej wartości danych sterujących powinien być punkt przełączania. Dotyczy to tylko działania kanału w trybie NonDim lub Switch.

No Load : No Load służy do maskowania komunikatów błędów, jeśli minimalne obciążenie dla dimmera nie jest podłączone (lub żarówka się spaliła), a regulacja tego kanału (wliczając preheat) jest powyżej 0%.

Fuse : Fuse służy do maskowania komunikatów błędów gdy bezpiecznik kanału został wyłączony.

Overload : Overload służy do maskowania komunikatów błędów gdy nastąpi przeciążenie na wybranym kanale.

Excess DC : Excess DC służy do maskowania komunikatów błędów, gdy wyjście jest za bardzo spolaryzowane (np. gdy jeden z tyrystorów jest wadliwy i nie działa poprawnie).

Response : Wygładzanie wszelkich zmian w sygnale sterowania, co jest szczególnie przydatne przy sterowaniu światłówkami. Wadą jest to że wszystkie lampy podłączone do tego kanału regulatora reagują wolniej. W tym przypadku wpisy między 0 i 5 są interpolowane do 0.

Pamiętaj: Wszystkie cztery maski zgłaszania błędów (No Load, Fuse, Overload i Excess DC) będą oddziaływać zarówno na rejestr zdarzeń jak i odczyty raportowania stanu.

Log View

Po wybraniu tej opcji, w dolnej części okna wyświetlany jest rejestr zdarzeń wybranej szafy. Aby maskować komunikaty błędów, po prostu kliknij na odpowiednim obiekcie, np. celem maskowania wszystkich błędów dla modułu 3, klatki 1 z szafy 11, przejdź w hierarchii niżej do tego modułu aby zobaczyć go w szczegółach, a komunikaty błędów są w tym samym czasie automatycznie

Time	Message
Tue Dec 14 11:09:46 2010	Dimmer 001.01.3.4 (DMX #0012) -Load again connected or lamp o.k.
Tue Dec 14 11:09:46 2010	Dimmer 001.01.3.3 (DMX #0011) -Load again connected or lamp o.k.
Tue Dec 14 11:09:46 2010	Dimmer 001.01.3.2 (DMX #0010) -Load again connected or lamp o.k.

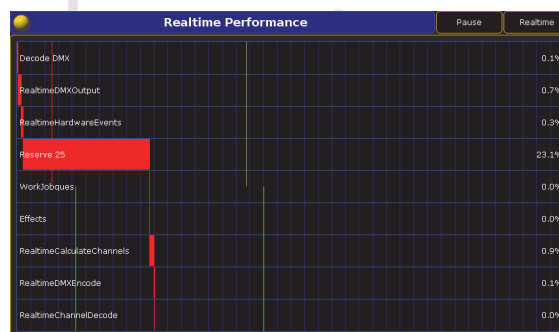
maskowane w rejestrze zdarzeń. Pamiętaj że maska błędów zdefiniowana dla każdego kanału dotyczy również wszystkich elementów z rejestru komunikatów. Najwyższym wybieranym tutaj poziomem jest szafa, więc w danym momencie można widzieć rejestr zdarzeń tylko dla jednej szafy.

Uwaga: Przy każdej zmianie funkcjonalności przycisku **Normal View** (np. na **Dimmer View**), oznaczenie tego przycisku również się zmienia. W naszym przykładzie przycisk będzie wtedy miał nazwę **Dimmer View**.

/ System / Performance

To okno wydajności jest do monitorowania wewnętrznego obciążenia - jest to narzędzie diagnostyki.

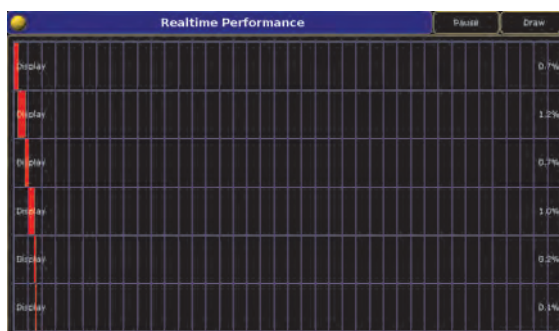
To służy do diagnostyki. Może nie mieć większego sensu dla typowego użytkownika. Ma dwa różne tryby - Realtime i Draw. Oto jak może wyglądać tryb Realtime:



Tutaj możemy zobaczyć obciążenie konsoli. W górnej belce mamy przycisk **Pause**. Umożliwia to zamrożenie wyświetlania. Oto jak może wyglądać tryb Draw:

Tutaj możemy zobaczyć zasoby przydzielone do rysowania ekranów. Każdy wyświetlacz jaki mamy, ma swój własny rząd.

W lewym narożniku górnej belki mamy dostęp do opcji. Tutaj możemy skasować okno, lub zamknąć opcje.



/ System / Sound

Można użyć wejścia dźwięku do wyzwalania cue, lub jako wyzwalacz BPM. Okno to pokazuje wejście dźwięku.

Może to wyglądać następująco. Górna lewa część okna wyświetla poziom dźwięku wejściowego podzielonego na różne pasma, wysokie, średnie, niskie oraz całego dźwięku.

Dolna lewa część wyświetla odbieraną falę dźwiękową.

Górna prawa część wyświetla licznik BPM. Tutaj widzimy jak przychodzący dźwięk jest interpretowany jako BPM.

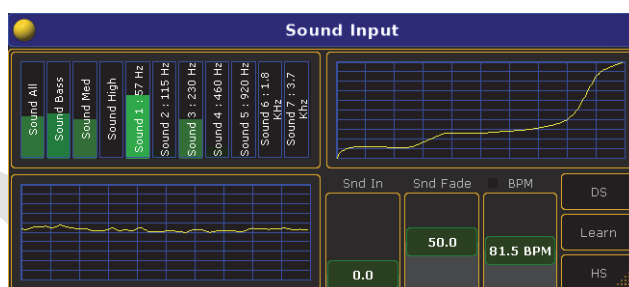
Dolna prawa część wyświetla suwaki specjalne i funkcje związane z wejściem dźwięku. Wszystkie te suwaki można również przypisać do suwaków executorów.

Wejście dźwięku może być użyte do wyzwalania cue. BPM może być użyte do odtwarzania chaserów, oraz można przypisać różne kanały dźwięku jako "przebiegi" w efektach.

Opcje widoku

Wciśnięcie żółtej kulki w górnym lewym rogu otworzy zapytanie o opcje.

Tutaj możemy skasować okno dźwięku, lub zamknąć okno opcji.

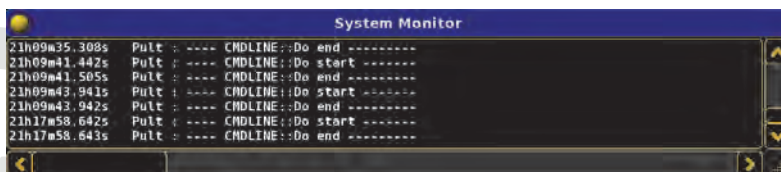


/ System / System Monitor

To okno diagnostyki - wyświetla wewnętrzne funkcjonowanie konsoli.

Oto jak może wyglądać:

W tym oknie jest niewiele do zobaczenia dla typowego użytkownika. W razie niepoprawnego działania konsoli, tutaj może znaleźć się wskazówka co do przyczyn.



5.3.7. Okna / Zapytania

Rozdział ten jest o różnorodnych nakładanych oknach zapytań na które można trafić w grandMA2.

/ Zapytanie / Assign Preset

To zapytanie służy do zmiany trybu presetu.

Możesz zmienić tryb presetu przyciskając **Assign** a potem na presecie. Następnie otworzy się takie zapytanie:

Teraz możesz wybrać nowy tryb, lub zamknąć zapytanie (używając żółtego w górnym prawym rogu).

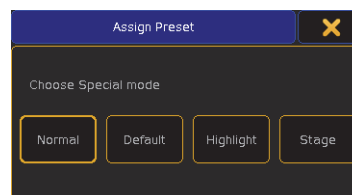
Dostępne są cztery różne tryby. Poniżej jest ich krótki opis:

Normal : Jest to normalny tryb działania presetu.

Default : Może być użyty do zmiany wartości **Default** pochodzących z konfiguracji.

Highlight : Może być użyty do zmiany wartości **Highlight** pochodzących z konfiguracji.

Stage : Tryb ten jeszcze nie jest zaimplementowany.



/ Zapytanie / At Filter

Jest wiele sposobów otworzenia zapytania filtra atrybutów. Umożliwia on filtrowanie wybranych atrybutów i/lub warstw.

Jeden sposób na otworzenie to wciśnięcie i przytrzymanie klawisza **At**. Może to wyglądać następująco:

To zapytanie pozwala wybierać i filtrować atrybuty. Atrybuty podane na żółto są tymi wybranymi.

Selekcja może być wtedy użyta do uzyskania danych z innych urządzeń i użycia ich na aktualnej selekcji.

Z prawej strony są trzy przyciski do filtrowania wartości, czasów wartości i/lub danych efektu.

Można również wybrać **Reset Filter on Clear**. Gdy jest to aktywne, bieżący filtr zresetuje się do filtra wybranego z puli filtrów, gdy tylko wyczyścisz programer.

Ostatni przycisk z prawej strony pozwala na zapisanie bieżącego filtra w puli filtrów. Będzie on zapisany w następnym dostępnym przycisku puli, i zażąda nadania nazwy.

Belka tytułowa

W belce tytułowej jest wiele przycisków. Pierwsze dwa są do powiększania w oknie. Będzie to zmniejszać lub zwiększać rozmiar przycisków. Są również dwa przyciski pozwalające na wybór pusty (None) lub wszystkich (All) atrybutów. zamyka zapytanie.

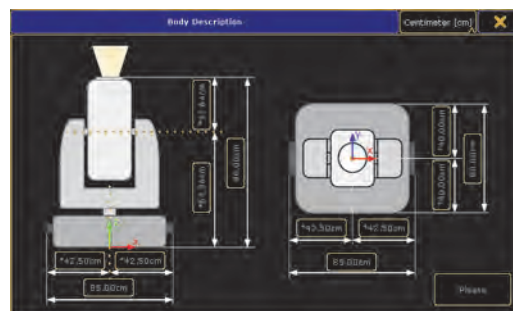


/ Zapytanie / Body Description

Model 3D urządzenia jest generowany dynamicznie dla MA 3D. Można tego użyć do zdefiniowania jak duża jest obudowa urządzenia.

Dostęp do tego jest w **Module Manager** wewnątrz menu [Edit fixture](#).

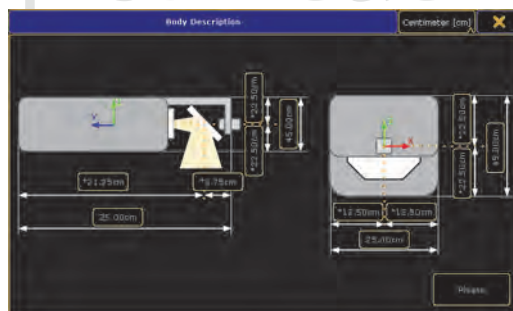
Tak to wygląda dla klasy "Moving head" (ruchomej głowy):



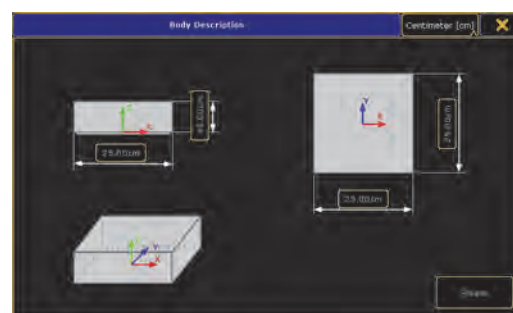
Tak to wygląda dla "Conventional" (konwencjonalnych):



To jest klasa "Moving mirror" (ruchome lustro):



To jest klasa LED:



Poszczególne wymiary ogólne i częściowe są przeliczane po edycji jednego z nich.

Można zmienić jednostki przyciskając na aktualnej jednostce w górnym prawym rogu. Daje to rozwijane menu pozwalające wybrać jedną z możliwości: Meter, Centimeter, Millimeter, Inch lub Foot.

Żółta linia kropkowana oznacza osie obrotu dla ruchomej głowy oraz ruchomego lustra.

Gdy już jesteśmy zadowoleni z urządzenia, to zatwierdzamy ustawienia wciskając [Please](#).

/ Zapytanie / Browser

Przeglądarka umożliwia odnalezienie potrzebnych plików.

Oto jak może wyglądać. W górnej belce jest do zamykania zapytania.

Tuż pod górną belką jest rząd przycisków i pól. Pierwszy wyświetla folder w którym aktualnie nawigujesz. Strzałka w dół rozwija podgląd katalogów konsoli, pokazując też który aktualnie przeglądasz. Następny przycisk przenosi do katalogu poziom wyżej nad aktualnym. Ostatni przycisk daje trzy różne sposoby na wyświetlanie aktualnego katalogu: 'Symbols', 'List' lub 'Details'.

Pod tym znajduje się główna część przeglądarki. Tutaj mamy listę zawartości którą można wybrać. Są tutaj trzy typowe kolumny: **Name**, **Size** i **Date**.



Dolna część to pole z aktualnie wybranym plikiem. Przycisk **+** otwiera klawiaturę ekranową. Widać też użyty filtr nazw. Na koniec mamy przycisk **Ok** do zatwierdzenia wyboru, oraz przycisk **Cancel** który zamyka przeglądarkę bez dokonania wyboru..

Z prawej strony może znajdować się podgląd pliku.

Jest również rozwijana lista **Select Drive**. Mamy tu możliwość wybrania napędu w którym przeglądamy pliki. W tym miejscu również wybieramy napęd USB.

/ Zapytanie / Calculator (kalkulator)

Jest to jedno z najważniejszych okien zapytania w grandMA. Używane jest do wprowadzania wartości na ekranie.

To zapytanie jest jednym z najważniejszych okien zapytania. W górnej belce widać dozwolony zakres wartości, oraz dla jakiego atrybutu podajemy wartość.

Z lewej strony okna masz na górze pole wpisu. Tutaj widać wartość w trakcie wprowadzania.

Pod nim jest ekranowa wersja bloku numerycznego używanego do wprowadzania zakresów i wartości.



Można wprowadzać zakresy oraz otwarte zakresy, np. **1 Thru**.

Z prawej strony kalkulatora będą skróty do zestawów funkcji atrybutu który otworzyliśmy. Zmienia się to dynamicznie wraz z aktywnym atrybutem.

Przykładowo, zmieniając wartości dla gobo, może on wyglądać jak na pokazanym przykładzie. Jeśli zmieniamy wartości na tarczy kolorów, możemy mieć listę kolorów.

Jeśli lista jest dłuższa od okna, z prawej strony będzie pasek przewijania.

Lista z prawej strony ma kilka przycisków domyślnych:

Off : Usuwa wartość z programera.

Remove : Do programera wstawia wartość **Remove**. Można tego użyć do usuwania wcześniej zapisanych wartości. Używane jest to również w kalkulatorze czasów Fade i Delay. Można tym ustawić czasy na używanie czasów ogólnych z cue.

Release : Do programera wstawia wartość **Release**. Może to być użyte do zwolnienia wcześniejszej wartości z cue.

Default Value : Nada to atrybutowi domyślną wartość.

Możesz zatwierdzić nową (lub bieżącą) wartość przyciskiem **Please**, i możesz zamknąć okno zapytania bez zatwierdzenia zmian używając przycisku w górnym prawym rogu.

/ Zapytanie / Calibration

To okno służy do kalibracji pozycji urządzeń mających pan/tilt. Otwieramy je spod opcji widoku Stage.

Poniżej mamy opis okna **Calibration**. Widok ten ma dwa różne tryby. Są to tryby Absolute oraz Free:

Można przełączać między dwoma trybami przyciskiem, który może mieć opis **Absolute Mode** lub **Free Mode**.

Pod tym znajduje się przycisk **Calibrate**. Wciska się go, gdy mamy przygotowaną automatyczną kalibrację.

Nad tym znajduje się opis postępowania w tym widoku. Postępowanie to mamy też opisane tutaj w instrukcji.

Lewa strona widoku to twoja scena. U góry widzimy aktualną pozycję i rotację ostatnio wybranego urządzenia.

Celem kalibracji trzeba wyznaczyć narożniki prostokąta na twojej rzeczywistej scenie - punkty A, B, C i D. Trzeba również podać programowi gdzie znajduje się prostokąt. Jeśli twój prostokąt jest równo poziomo na scenie, można użyć trybu Absolute. Jeśli prostokąt musi być na pochylej części sceny, trzeba użyć trybu Free. Każde urządzenie może mieć własny prostokąt, ale mogą też używać ten sam prostokąt. Jeśli mamy symbol * obok A, B, C i D, to urządzenia nie używają tego samego prostokąta.

W trybie absolute określamy pozycję XYZ narożnika A, a następnie podajemy odległości od narożnika A do B, oraz do D. Daje to nam prostokąt.

W trybie free określamy pozycje XYZ trzech narożników (A, B i C). Pozwala to opisać prostokąt na pochylej powierzchni.

Po wybraniu urządzenia i stworzeniu prostokąta, zobaczysz go w widoku Stage.

Pierwsza kalibracja urządzeń

Oto kroki jakie należy wykonać aby skalibrować urządzenia pierwszy raz (używając ten sam prostokąt):

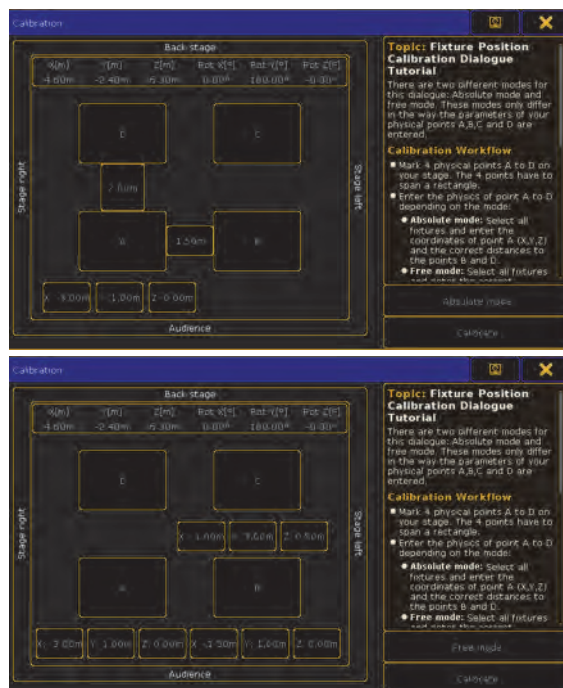
1. Zaadresuj urządzenia i nie włączaj obsługi parametrów XYZ.
2. Wprowadź przybliżone pozycje XYZ dla swoich urządzeń w widoku Stage.
3. Odwróć kanały pan/tilt aby mieć zgodne kierunki ruchu w widoku Stage oraz w rzeczywistości.
4. Zapisz 4 pozycje Pan/Tilt dla czterech narożników A, B, C i D prostokąta ze sceny (teraz można użyć widoku Stage z funkcją Follow aby uzyskać pozycje szybciej jak pokrętłami Pan/Tilt).
5. Otwórz to okno kalibracji spod opcji widoku Stage.
6. Podaj wymiary dla prostokąta.
7. Wywołaj preset A dla Pan/Tilt w programerze, ze wszystkimi urządzeniami wybranymi, a następnie wciśnij klawisz **Store** a potem przycisk **A** w oknie kalibracji.
8. Powtórz czynności dla narożników **B, C i D**.
9. Teraz wybierz wszystkie urządzenia i wciśnij przycisk **Calibration** w menu.
10. Przejdź w konfiguracji adresowania do typów urządzeń i włącz obsługę XYZ.

Teraz można używać funkcji Follow oraz enkoderów XYZ do zapisywania pozycji w pamięciach cue.

Powtórna kalibracja urządzeń po wcześniejszym ustawianiu

Oto kroki potrzebne do powtórnej kalibracji urządzeń jeśli zostaną przestawione:

1. Otwórz to okno kalibracji spod widoku Stage.
2. Wybierz urządzenia i podnieś im jasność, lub użyj Highlight.
3. Przyciśnij na **A** w oknie kalibracji.
4. Tryb pozycji przełączy się na Pan/Tilt i możesz korygować pozycje dla urządzeń (w tym przypadku nie używaj "Follow" w widoku sceny, gdyż automatycznie przełączysz tryb pozycji na XYZ. W narożnikach A, B, C i D nie można zapisywać wartości XYZ!).



5. Wybierz urządzenia. Wciśnij klawisz **Store** i dopisz do narożnika A nowe wartości Pan/Tilt.
6. Powtórz czynności dla narożników B, C i D.
7. Teraz wybierz wszystkie urządzenia i wciśnij przycisk **Calibration** w menu.

Wszystkie wartości XYZ w spektaklu zostały teraz zaktualizowane.

Niektóre reguły i ograniczenia

Są pewne reguły i ograniczenia użycia XYZ:

- XYZ, Mode, Flip, Mark i Distance to 7 dodatkowych parametrów jakie są potrzebne na każde urządzenie.
- Mark i Distance są parametrami na użycie w przyszłości. Prosimy ich nie kasować!
- Nie można parkować nowych wirtualnych parametrów XYZ, Mode, Mark i Distance.
- Po kalibracji i programowaniu nie odwracaj w DMX atrybutów Pan i Tilt.
- Po kalibracji i programowaniu nie zmieniaj pozycji i rotacji urządzeń w widoku Stage.
- Po kalibracji pozycje urządzeń w widoku **Stage View** są przenoszone do ich wyliczonych miejsc.
- Jeśli pozycje urządzeń są dokładnie zrobione w **Stage View** i nie chcesz ich stracić, to możesz użyć Follow celem użycia parametrów XYZ.
- Aby przenikać pozycje urządzeń w prostej linii na scenie między punktami A i B, potrzebujesz parametrów XYZ.
- Nie odblokowuj sekwencji zawierających mieszanię parametrów pozycji w Pan/Tilt oraz XYZ, a także nie "zapisuj/usuwaj" ani nie usuwaj wartości pojedynczego atrybutu pozycji w cue, gdy używasz XYZ. Może to się skończyć niespodziewaną utratą danych pozycji w twojej sekwencji.

/ Zapytanie / Configure DMX Port

Tutaj możesz zmienić ustawienia gniazda DMX (złącze XLR).

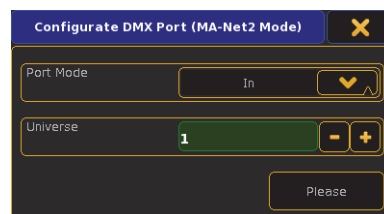
Oto jak może wyglądać to okno zapytania.

Złącza DMX w każdym sprzęcie MA to sprzętowe połączenie między siecią MA oraz fizycznym złączem DMX. Każde złącze XLR może być wyjściem lub wejściem. Nie ma znaczenia czy złącze jest męskie lub żeńskie - to tylko złącze fizyczne. Przykładowo tył grandMA2 fullsize ma 6 żeńskich i 1 męskie połączenie XLR. Możesz jednak przestawić je wszystkie na bycie wyjściami, dostając możliwość wyprowadzenia 7 linii DMX.

Tutaj możesz wybrać tryb portu. Może to być **In**, **Out** lub **Off**.

Możesz również wybrać jaka to ma być przestrzeń.

Jeśli potrzebujesz skonfigurować sklejanie DMX, trzeba przejść do **Setup** → **Show** → **Patch Only (Live)** → **DMX List** aby włączyć/wyłączyć sklejanie DMX.



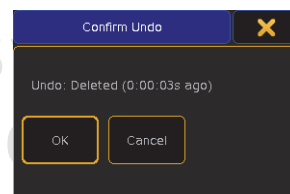
/ Zapytanie / Confirm Undo

Przyciśnięcie klawisza **Oops** pyta o potwierdzenie.

Po wciśnięciu klawisza **Oops** otrzymamy to zapytanie:

Tekst wewnątrz zapytania mówi co będziesz przywracać.

Przyciśnięcie **Ok** zatwierdzi czynność przywracania. Przyciśnięcie **Cancel** anuluje przywracanie.



/ Zapytanie / Create Basic Window

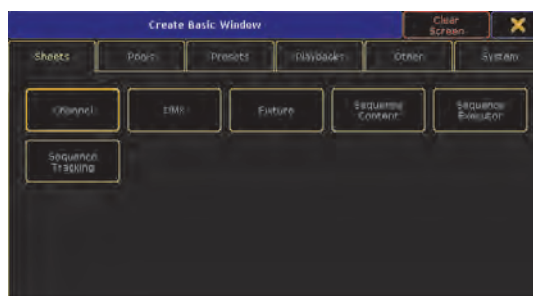
To zapytanie pojawia się gdy przyciśniemy na pustej przestrzeni na którymkolwiek z naszych ekranów. Używa się go do tworzenia okien arkuszy, puli, playbacków i innych, które służą nam do programowania i odtwarzania spektaklu.

W belce tytułowej zapytania mamy dwa przyciski. Jednym z nich jest przycisk **Clear Screen**. Możesz tu wyczyścić ekran (skasować wszystkie okna) które przycisnąłeś aby otworzyć to zapytanie.

Drugim jest typowe pomarańczowe . Możesz nim zamknąć to zapytanie bez wykonania jakichkolwiek zmian.

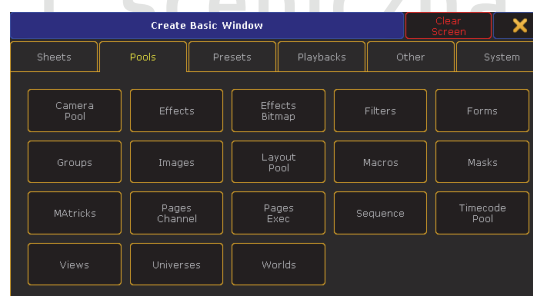
Sheets

Jest tam wiele arkuszy które można stworzyć. Gdy wciśniesz zakładkę **Sheets** to zobaczysz to okno:



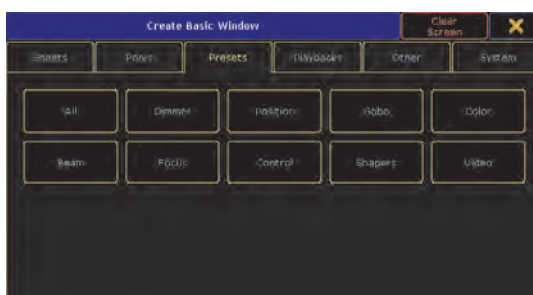
Pools

Pule są przyciskami ekranowymi zawierającymi obiekty jak makra, efekty i widoki. Wszystko w konsoli jest zorganizowane w pulach. Daje to szybszy dostęp do większości z nich. Gdy wciśniesz zakładkę **Pools**, to zobaczysz takie okno:



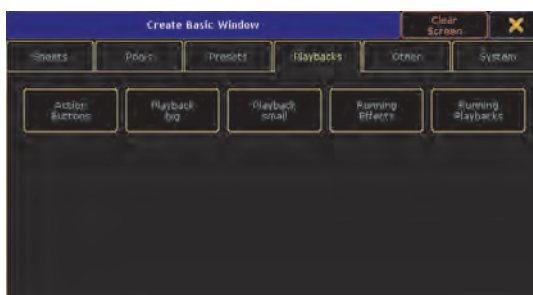
Presets

Presety są przyciskami ekranowymi, które zawierają informacje o selekcji urządzeń i atrybutach wartości. Są one używane do zapamiętywania i przywoływania pozycji świecenia, kolorów, gobo i tak dalej. Gdy wciśniesz zakładkę **Presets** zobaczysz zawartość takiego typu:



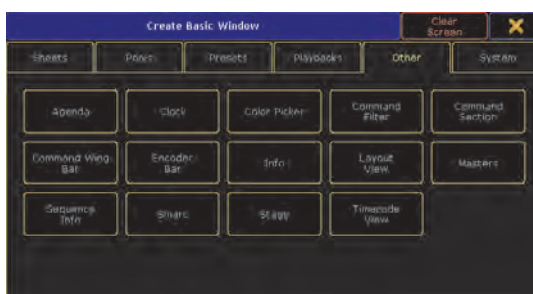
Playbacks

Playbacki są ekranowymi wersjami executorów klawiszowych i suwakowych - dają również podgląd na uruchomione efekty i uruchomione playbacki. Gdy wciśniesz zakładkę **Playbacks**, to zobaczysz takie okno:



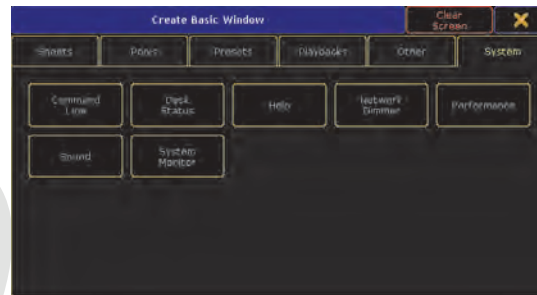
Other

Kategoria Other to okna nie będące arkuszami, pulami, presetami lub playbackami. Są one kolekcją bardzo przydatnych narzędzi, które dostarczają informacje oraz pomagają w szybkim dostępie do różnych elementów. Gdy wciśniesz zakładkę **Other**, to zobaczysz takie okno:



System

Kategoria System to okna które dotyczą samej konsoli oraz systemu MA. Jest to kolekcja bardzo przydatnych okien. Głównym celem tego okna jest dostarczanie informacji. Gdy wciśniesz zakładkę **System**, to zobaczysz takie okno:



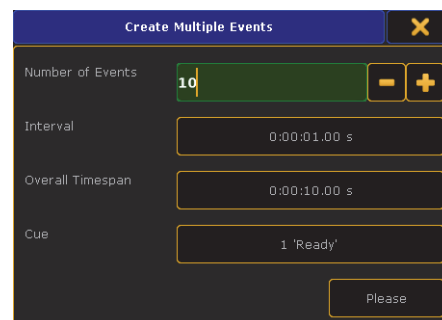
/ Zapytanie / Create Multiple Events

Tym oknem zapytania możesz stworzyć wiele wydarzeń 'goto' na ścieżce kodu czasowego.

Oto jak może wyglądać to okno zapytania. Klawiaturą numeryczną oraz przyciskami plus i minus możesz zmienić ile wydarzeń chcesz dodać.

Następne dwa pola wprowadzania są połączone ze sobą, oraz z pierwszym polem wprowadzania. Jeśli masz 10 zdarzeń i ustawisz odstęp 1 sekundy, to otrzymasz całkowity przedział 10 sekund. Jeśli ustawisz odstęp na 2 sekundy, to całkowity czas będzie 20 sekund. Możesz również określić całkowity czas, a odstępy będą przeliczone.

Ostatnie pole wejściowe jest do podania pierwszej cue. Wszystkie pozostałe wydarzenia to będą kolejne cue. Jeśli nie będzie dość cue, to zaczniesz się od początku sekwencji.



/ Zapytanie / Create Selection

Zapytanie do służy do stworzenia selekcji w edytorze kodu czasowego.

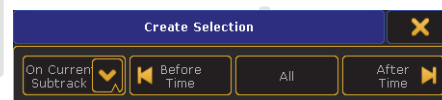
Wybierze to wiele istniejących wydarzeń. Lewy przycisk do rozwijane pole dające następujące opcje:

On Current Subtrack : To wybierze tylko zdarzenia z aktualnej podścieżki.

On Selected Tracks : To wybierze zdarzenia na wszystkich ścieżkach (i podścieżkach), które mają znaczki w małych polach z lewej strony obok numerów i nazw ścieżek.

On All Tracks : To wybierze zdarzenia na wszystkich ścieżkach spektaklu kodu czasowego.

Następne trzy przyciski pozwalają na wybranie wszystkich zdarzeń przed (i włącznie) znacznikiem czasu, wybranie wszystkich wydarzeń, lub wszystkich zdarzeń po (i włącznie) znaczniku czasu.



/ Zapytanie / Delete Show

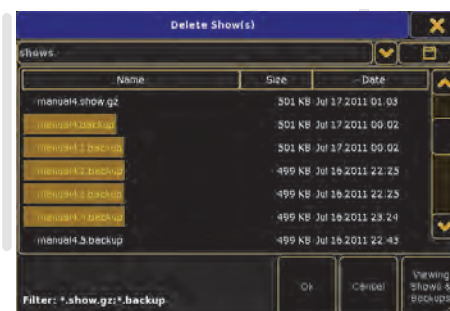
Możesz skasować pliki spektaklów używając menu i okien zapytań.

W menu Backup możesz wcisnąć przycisk **Delete Show** i otrzymać to zapytanie:

Używa się go do skasowania jednego lub wielu spektakli.

Tutaj widać nazwę istniejących spektakli, ich rozmiary oraz kiedy ostatni raz były zapisane. W dolnym prawym rogu jest przycisk który pozwala zobaczyć pliki spektakli z kopiami bezpieczeństwa, samych kopii, albo samych spektakli.

Możesz wybrać jeden lub wiele z nich. Wybrane pliki będą miały żółty tekst i tło. Wciskając przycisk **Ok** skasujemy pliki: Jeśli nie chcesz niczego kasować, możesz wcisnąć przycisk **Cancel** lub **X**.




/ Zapytanie / Diagnostics

Okno zapytania diagnostyki pozwala zobaczyć wszystkie ostrzeżenia i błędy z adresowania i konfiguracji.

Oto jak może wyglądać:

Diagnostykę można uruchomić w wielu różnych miejscach. Rezultaty zawsze odnoszą się do okna w którym włączyliśmy diagnostykę.

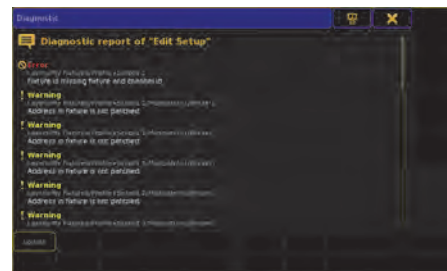
W belce tytułowej zawsze jest opcja przeniesienia okna zapytania między ekranami 1 i 2, oraz przycisk  zamykający okno.

Tuż pod belką tytułową jest raport diagnostyczny.

W oknie diagnostyki są dwa różne typy. Są to błędy i ostrzeżenia. Błędy są poważniejszą sprawą od ostrzeżeń, ale żadne z nich nie zapobiega wyjściu z konfiguracji.

Ostrzeżenia i błędy opisują problemy.

Jest tylko jeden przycisk dla tego okna. Przycisk **Update** ponownie uruchamia diagnostykę.



/ Zapytanie / DMX Patch

Okno to służy do zaadresowania jednego lub więcej urządzeń.

Dostęp do niego mamy klikając prawym klawiszem na polu numeru urządzenia (lub używając na nim klawisza **Edit**). Oto jak może wyglądać:

Lewa połowa wyświetla wybrane urządzenia oraz ich poszczególne części (wiele adresów DMX tego samego urządzenia).

Prawa połowa wyświetla mapę adresową w bardziej graficznej formie. Wyświetla ona ile kanałów zajmuje urządzenie oraz jak zajmują miejsce w przestrzeni.

W belce tytułowej możesz użyć żółtego  do zamknięcia okna.

W prawej części są trzy przyciski. Używa się ich do nawigowania między przestrzeniami.

Wciśnięcie zielonej komórki (z numerem na niej) otwiera kalkulator gdzie można wprowadzić numer nowej przestrzeni.

Dwa przyciski **Previous Universe** i **Next Universe** przełączają wstecz i do przodu między przestrzeniami. Możesz również użyć drugiego enkodera do przewijania między przestrzeniami.

Na dole okna mamy wiele przycisków. Są one zorganizowane w kategorie. Poniżej jest ich krótki opis:

Multipatch

Add Multipatch : Tutaj możemy stworzyć urządzenia z wielokrotnym adresowaniem dla wybranego urządzenia - maksymalnie do 1024. Wielokrotne adresowanie nie dodaje dodatkowych urządzeń w wizualizerze grandMA 3D.

Delete Multipatch : To kasuje wybrane wielokrotne adresowanie.

List:

List Unpatched : To wyciągnie wszystkie niezaadresowane urządzenia na listę z lewej strony.

Diagnostic : To otwiera okno **Diagnostics**. Tutaj widzimy wszystkie ostrzeżenia i błędy naszego adresowania.

DMX Address

Set Focus To.. : Tu możemy podać przestrzeń (linię) i adres na który ma przesunąć się kursor.

Encoder:

Skip Patched : Z tą opcją przewijamy tylko przez dostępne adresy DMX, pomijając już zajęte.



Patch

Patch To Address : Tym zaadresujemy urządzenie (lub część) do wskazanych adresów DMX.

Offset : To jest minimalny odstęp między poszczególnymi urządzeniami. Przykładowo masz trzy urządzenia, każde używa 5 kanałów DMX. Ustawiamy Offset na 10, wybieramy wszystkie urządzenia i adresujemy je na 1. W rezultacie otrzymamy: Urządzenie 1, adres 1; Urządzenie 2, adres 11; Urządzenie 3, adres 21.

Patch Selected To.. : Tu możemy bezpośrednio podać przestrzeń (linię) i adres wybranego urządzenia (lub części).

Unpatch Selected : To zdejmuje adresowanie wybranego urządzenia (części).

/ Zapytanie / Edit Channel/Fixture

Kliknięcie prawym klawiszem na kanale w arkuszu **Channel** lub arkuszu **Fixture** otwiera zapytanie pozwalające zmienić różne opcje dla tego kanału.

By otworzyć to okno zapytania, wciśnij **Edit**, następnie np. **Fixure 1 Please**.

Belka tytułowa podaje nazwę kanału/urządzenia, wraz z numerem ID.

Możemy przełączyć na edycję wcześniejszego lub następnego kanału/urządzenia, wciskając na **Previous** lub **Next** w belce tytułowej.

By zmienić ekran na którym wyświetlane jest to okno, wciśnij na ikonie ekranu w belce tytułowej i wybierz pożądany ekran. Pokaże się zapytanie wyboru ekranu. Komórki z szarym tłem można edytować.

Górny arkusz wyświetla informacje o całym urządzeniu.

Dolny arkusz wyświetla informacje o poszczególnych kanałach DMX urządzenia.

FixId : Wyświetla Fixture ID.

Chald : Wyświetla Channel ID.

Name : Wyświetla nazwę urządzenia/kanału. By edytować tą nazwę, wciśnij i przytrzymaj komórkę. Otworzy się zapytanie **Edit Name**.

Patch : Wyświetla zadany adres startowy DMX. Jeśli urządzenie/kanał nie ma zadanego adresu startowego, wyświetlany jest myślnik w nawiasach (-). By edytować zadany adres dla urządzenia/kanału, wciśnij i przytrzymaj komórkę. Otworzy się zapytanie **DMX Patch**.

React to Master : Informuje, czy urządzenie/kanał reagują na poziom GrandMaster. Jeśli tak, w komórce znajduje się "On". Jeśli nie, komórka jest pusta. By zmienić stan kanału/urządzenia, wciśnij i przytrzymaj na komórce.

Pan DMX Invert : Informuje, czy parametr Pan jest odwrócony w DMX. Jeśli tak, w komórce znajduje się "On". Jeśli nie, komórka jest pusta. By zmienić stan kanału/urządzenia, wciśnij i przytrzymaj na komórce.

Tilt DMX Invert : Informuje, czy parametr Tilt jest odwrócony w DMX. Jeśli tak, w komórce znajduje się "On". Jeśli nie, komórka jest pusta. By zmienić stan kanału/urządzenia, wciśnij i przytrzymaj na komórce.

Pan Enc. Invert : Informuje, czy enkoder Pan ma odwrócone sterowanie. Jeśli tak, w komórce znajduje się "On". Jeśli nie, komórka jest pusta. By zmienić tryb działania enkodera, wciśnij i przytrzymaj na komórce.

Tilt Enc. Invert : Informuje, czy enkoder Tilt ma odwrócone sterowanie. Jeśli tak, w komórce znajduje się "On". Jeśli nie, komórka jest pusta. By zmienić tryb działania enkodera, wciśnij i przytrzymaj na komórce.

Swap : Informuje czy włączona jest zamiana miejscami parametrów pan i tilt. Jeśli tak, w komórce znajduje się "On". Jeśli nie, komórka jest pusta. By zmienić stan trybu zamiany, wciśnij i przytrzymaj na komórce.

Color : Wyświetla kolor dla urządzenia/kanału do wizualizacji w konsolce, np. arkusza **Channel**. By edytować kolor, wciśnij i przytrzymaj. Otworzy się zapytanie **Edit Color**.



Pos X : Wyświetla pozycję x urządzenia/kanału w wizualizacji, m. in. **Stage View**. By edytować pozycję x, wciśnij i przytrzymaj komórkę. Otworzy się kalkulator.

Pos Y : Wyświetla pozycję y urządzenia/kanału w wizualizacji, m. in. **Stage View**. By edytować pozycję y, wciśnij i przytrzymaj komórkę. Otworzy się kalkulator.

Pos Z : Wyświetla pozycję z urządzenia/kanału w wizualizacji, m. in. **Stage View**. By edytować pozycję z, wciśnij i przytrzymaj komórkę. Otworzy się kalkulator.

Rot X : Wyświetla rotację x urządzenia/kanału w wizualizacji, m. in. **Stage View**. By edytować rotację x, wciśnij i przytrzymaj komórkę. Otworzy się kalkulator.

Rot Y : Wyświetla rotację y urządzenia/kanału w wizualizacji, m. in. **Stage View**. By edytować rotację y, wciśnij i przytrzymaj komórkę. Otworzy się kalkulator.

Rot Z : Wyświetla rotację z urządzenia/kanału w wizualizacji, m. in. **Stage View**. By edytować rotację z, wciśnij i przytrzymaj komórkę. Otworzy się kalkulator.

Addr : Wyświetla adres DMX urządzenia, dla wskazanego atrybutu.

Fixture : Wyświetla nazwę urządzenia/kanału.

FixId : Wyświetla Fixture ID.

Chald : Wyświetla Channel ID.

Attribute : Wyświetla atrybut urządzenia/kanału, na danym adresie DMX.

Default : Wyświetla domyślne wartości tego atrybutu. By edytować domyślne wartości, wciśnij i przytrzymaj komórkę. Otworzy się kalkulator.

Highlight : Wyświetla wartości highlight tego atrybutu. By edytować wartości highlight, wciśnij i przytrzymaj komórkę. Otworzy się kalkulator.

Stage : Wyświetla wartości stage tego atrybutu. By edytować wartości stage, wciśnij i przytrzymaj komórkę. Otworzy się kalkulator.

Snap : Wyświetla, czy atrybut jest ustawiony na skok. Jeśli tak, w komórce znajduje się "On". Jeśli nie, komórka jest pusta. By zmienić tryb atrybutu, wciśnij i przytrzymaj na komórce.

Invert : Wyświetla, czy atrybut ma inwersję w DMX. Jeśli tak, w komórce znajduje się "On". Jeśli nie, komórka jest pusta. By zmienić inwersję DMX atrybutu, wciśnij i przytrzymaj na komórce.

React to Master : Informuje czy atrybut reaguje na mastera. Jeśli tak, w komórce znajduje się "On". Jeśli nie, komórka jest pusta.

MIB (Move in Black) disable : Informuje, czy atrybut ma dezaktywowaną pracę z "move in black". Jeśli nie, komórka jest pusta. By zmienić działanie atrybutu z MIB, wciśnij i przytrzymaj na komórce.

Profile : Wyświetla profil DMX użyty na atrybucie. Jeśli użyty jest domyślny, komórka jest pusta. By wybrać używany profil, wciśnij i przytrzymaj komórkę. Otworzy się zapytanie **DMX profile**.

/ Zapytanie / Edit Chaser

To zapytanie jest używane do edycji cue oraz niektórych ustawień chasera.

Jeśli wciśniesz środkową część mini executora z przypisanych chaserem, otrzymasz zapytanie **Edit Chaser** oraz przybornik chasera na enkoderach. Może to wyglądać następująco:

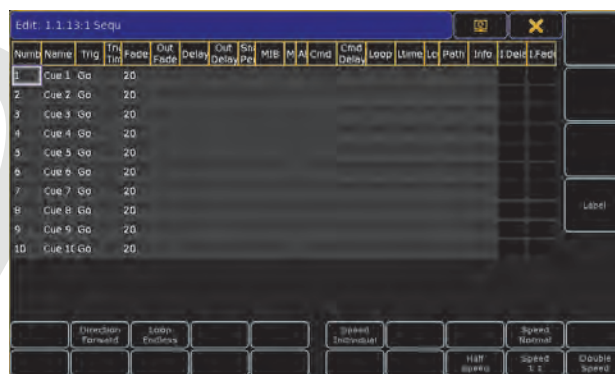
Tutaj można zmieniać wszystkie opcje z szarym tłem i białym tekstem. To większość ustawień w sekwencji.

Aby poczytać o poszczególnych opcjach w sekwencji, poczytaj o oknie arkusza **Sequence Executor**.

W górnym prawym rogu okna możemy zamknąć to okno, lub przenieść je na inne ekrany.

Z prawej strony jest przycisk pozwalający na nazwanie lub zmianę nazwy sekwencji.

W dolnej części można zmienić kierunek. Przyciśnięcie tutaj otwiera małe okienko **Select Chaser Run Mode**. Są tu cztery opcje (zakładając że chaser aktywowano używając **Go**):



Forward : To uruchomi sekwencję od najniższego numeru do najwyższego.

Backward : To uruchomi sekwencję od najwyższego numeru do najniższego. Pamiętaj że to dotyczy tylko sytuacji aktywowania chasera z użyciem **Go**. W razie użycia **GoBack** będzie on faktycznie szedł do przodu (od najniższego do najwyższego numeru).

Bounce : To odtwarza sekwencję do ostatniego kroku, następnie wstecz do pierwszego, ponownie zmienia kierunek i odtwarza do ostatniego kroku. Będzie to kontynuowane aż to zatrzymamy.

Random : To odtwarza kroki w losowej kolejności.

Można również ustawić czy chaser powinien się zapętlać. Przyciśnięcie tutaj otwiera małe okienko **Select Chaser Run Mode**. Są tutaj trzy opcje:

Endless : Zapętli to sekwencję aż ją zatrzymamy.

Shoot-Off : Z tą opcją przebieg odtworzy sekwencję jeden raz, a następnie wyłączy (używając czasu **MFade**).

Shoot-On : Z tą opcją przebieg odtworzy sekwencję jeden raz a potem zrobi pauzę na ostatnim kroku. Jest wiele różnych opcji do sterowania szybkością.

Można przypisać chaser do grupy szybkości wciskając klawisz **X6**, lub na polu z opisem 'Speed Individual' w powyższym przykładzie - to otwiera małe okienko **Select Speed Group**. Grupy szybkości są używane do zmiany szybkości wielu executorów jednocześnie, oraz do synchronizowania ich do tego samego rytmu.

Można zmienić współczynnik szybkości 'Speed Factor' wciskając klawisz **X9**, lub na polu z opisem 'Speed Normal' w powyższym przykładzie - to otwiera małe okienko **Select Speed Factor**. Współczynniki szybkości służą do mnożenia lub dzielenia szybkości. Pozwala to spowolnić lub przyspieszyć ten chaser, ale zachować synchronizację z innymi efektami i chaserami.

Ostatnie trzy przyciski są używane do dwukrotnego zmniejszenia lub zwiększenia szybkości. Wciśnięcie **Speed 1:1** lub klawisza **X19** ustawia szybkość na 60 BPM (lub 1.00 Hz lub 1.00 s.).

/ Zapytanie / Edit Cue Number

Kliknięcie prawym klawiszem na numerze cue w arkuszu Sequence Executor daje zapytanie które umożliwi zmianę numerów cue oraz kasowanie cue.

Klikając prawym klawiszem na dowolnym numerze cue w arkuszu **Sequence Executor** otworzymy następujące okno zapytania:

Można zmieniać wszystkie opcje z zielonym tłem.

Dwie górne opcje umożliwiają ustawienie zakresu cue.

Jeśli mamy ten sam numer w obydwu, zmieniamy tylko jedną cue.


Niżej są dwa pola.

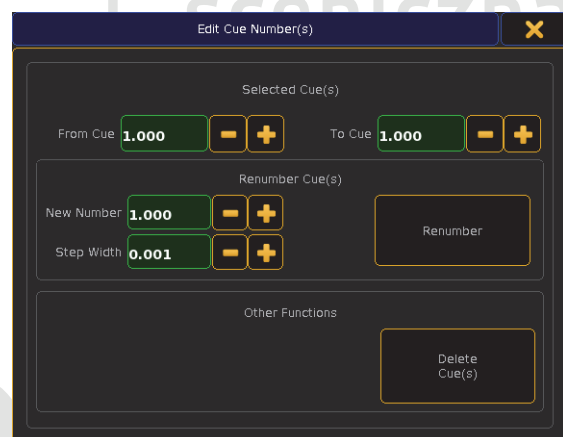
Pierwsze z nich jest do zmiany numeracji cue.

Pierwsza opcja tutaj to nowy numer początkowy wybranego zakresu. Druga opcja to wielkość kroku.

Używa się tego do ustawienia odstępu numerycznego w zakresie cue. Jeśli wybrana jest tylko jedna cue, opcja ta jest ignorowana. Jeśli jesteśmy już zadowolony z ustawień opcji, możemy je wykonać wciskając na **Renumber**.

Dolna część daje opcję na skasowanie wybranych cue.

Można zamknąć okno zapytania i anulować czynności wciskając .



/ Zapytanie / Edit Mask

Edytor ten służy do edytowania (oraz zapisu i wczytania) maski.

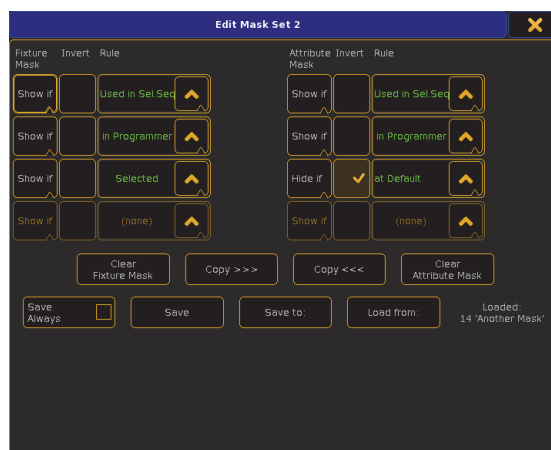
Maski są używane do ukrywania urządzeń/kanałów i atrybutów w arkuszach. Mogą być zapisywane w puli **Mask** lub zapisane w widoku. Tak może wyglądać **Edit Mask**:

Edytor ten jest podzielony na części. Górna część ma ustawienia maski, a dolna część ma przyciski umożliwiające szybszą pracę, oraz zapis i odczyt maski.

Część maski

Część z maską dzieli się na lewą i prawą stronę.

Lewa strona maski jest dla urządzeń/kanałów. Prawa strona maskuje atrybuty.



Każda strona ma cztery rzędy i do czterech kolumn. Każdy rząd jest kryterium maski. Zatem maska może mieć do czterech kryteriów.

Pierwsza kolumna jest używana do wyboru czy rząd pokazuje lub ukrywa urządzenia/kanału lub atrybuty (zależnie od reguły (3 kolumna)).

Następną kolumną można odwrócić regułę (3 kolumna).

Trzecia kolumna jest kolumną reguły. Daje ona małe okno zapytania pozwalające wybrać warunek maski. Poszczególne opcje są niemal identyczne dla strony urządzeń/kanałów oraz strony atrybutów.



(none) - obydwie : Rząd nie zawiera kryteriów maski.

Active - obydwie : Wyświetla to urządzenia/kanały oraz atrybuty które będą zapisane.

In Programmer - obydwie : Wyświetla to urządzenia/kanały oraz atrybuty które są w programerze.

Parked - obydwie : Wyświetla zaparkowane urządzenia/kanały i atrybuty.

Used in Selected Sequence - obydwie : Wyświetla urządzenia/kanały i atrybuty zapisane w wybranej sekwencji.

Used in Show - obydwie : Wyświetla wszystkie urządzenia/kanały i atrybuty zapisane w pamięciach cue, efektach lub presetach typu selective, albo masterach grup typów additive.

Selected - obydwie : Wyświetla wszystkie wybrane urządzenia/kanały (ich atrybuty).

DMX-tested - obydwie : Wyświetla to wszystkie urządzenia/kanały z atrybutami, które mają aktualnie wartości w testerze DMX. W masce atrybutów wyświetla wszystkie atrybuty które mają wartości w testerze DMX.

Fade/Delay - obydwie : Wyświetla to wszystkie urządzenia/kanały i atrybuty z indywidualnymi czasami przenikania lub opóźnienia w aktualnie aktywnych cue, lub gdy są one aktywne w programerze.

Effect - obydwie : Wyświetla wszystkie urządzenia/kanały i atrybuty używających aktualnie na wyjściu parametrów efektów.

In Object... - obydwie : Daje to nam czwartą kolumnę. Dostaniemy tu przycisk otwierający zapytanie Select Object. Tutaj możemy wybrać konkretną grupę, efekt, preset, sekwencję lub świat jako swój obiekt. Wyświetli to wtedy wszystkie urządzenia/kanały lub atrybuty w danej chwili używające wskazanego obiektu.

Live - urządzenia/kanały : Wyświetla urządzenia/kanały z wartością dimmera powyżej 0%, lub z wartością 0% zapisaną w aktualnej cue. To jest tylko dla strony urządzeń/kanałów.

In Saved Selection - urządzenia/kanały : Daje to nowy przycisk w czwartej kolumnie, nazwany **Take Selection**. Wciśnięcie go użyje aktualnej selekcji urządzeń/kanałów. Jeśli nie mamy selekcji, to arkusze będą puste. To jest tylko dla strony urządzeń/kanałów.

Moved - urządzenia/kanały : Wyświetli to wszystkie urządzenia które mają zapisane zmiany (blokowane) wartości nie dimmerowe, aktywne na wyjściu. To jest tylko dla strony urządzeń/kanałów.

Full Patched - urządzenia/kanały : Wyświetla urządzenia/kanały, które są w całości zaadresowane.

At NonDefault - atrybuty : Wyświetla wszystkie atrybuty które aktualnie mają wartości inne od domyślnych. To jest tylko dla strony atrybutów.

Of Current PresetType - atrybuty : Wyświetla aktualnie wybrany typ presetów - np. Color. To jest tylko dla strony atrybutów.

Of Current FeatureType - atrybuty : Wyświetla aktualnie wybraną funkcję - np. MixColor. To jest tylko dla strony atrybutów.

In Saved Attributes - atrybuty : Daje to nowy przycisk w czwartej kolumnie, nazwany **Define Mask**. Otworzy to zapytanie gdzie można wybrać jeden lub więcej atrybutów spektaklu. To jest tylko dla strony atrybutów.

Dolna część

Część ta może mieć do ośmiu przycisków. Górny rząd zarządza wcześniej opisanymi kryteriami. Oto co robią przedstawione przyciski:

Clear Fixture Mask : Wyczyści to wszystkie kryteria z lewej strony (urządzenia/kanały).

Copy >>> : Skopiuje to dozwolone (współdzielone) ustawienia z lewej do prawej.

Copy <<< : Skopiuje to dozwolone (współdzielone) ustawienia z z prawej do lewej.

Clear Attribute Mask : Wyczyści to wszystkie kryteria z prawej strony (atrybuty).

Następny rząd przycisków pozwala na zapisanie i wczytanie maski.

Save Always : Ta opcja automatycznie zapisze wszelkie zmiany do załadowanej maski.

Save : Można tego użyć do zapisania swoich kryteriów (gdy **Save Always** nie jest włączone).

Save to : Otworzy to okno zapytania **Select Mask**. Tutaj można wybrać nie zablokowaną pozycję z puli do zapisania aktualnych kryteriów.

Load from : Otworzy to okno zapytania **Select Mask**. Tutaj możemy wybrać ustawienia maski zapisane w puli.


Gdy chcesz zapisać swoje kryteria maski, najpierw musisz użyć przycisku **Save to** aby wybrać miejsce w puli masek. Jeśli to nowe miejsce, wtedy trzeba podać nazwę. Wtedy można wybrać automatyczne zapisywanie wszelkich wykonywanych zmian, używając przycisku **Save Always**. Może też wybrać ręczne zapisywanie zmian z użyciem przycisku **Save**.

Po wybraniu lokalizacji, zobaczysz pozycję i nazwę w puli obok przycisku **Load from**.

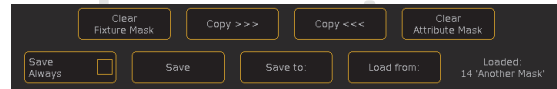
/ Zapytanie / Edit MATricks

To zapytanie jest używane przy wczytywaniu gotowych MATricks.

Oto przykład okna zapytania:

W górnej belce znajduje się przycisk (poza typowym przyciskiem  do zamykania okna). Przycisk ten umożliwia przenoszenie edytora między różnymi ekranami.

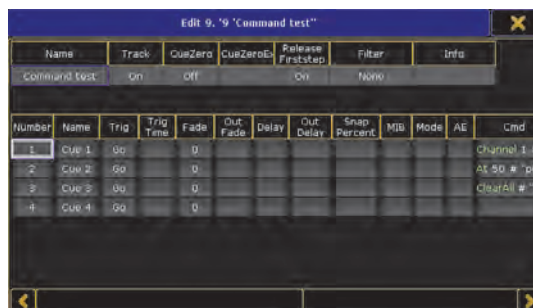
Z prawej strony mamy przycisk nazwany **Load Predefined**. Wciśnięcie go daje zapytanie **Select Predefined MATricks**. Pozwala to wybrać jedną z gotowych kombinacji MATricks. Zasadniczo jest to lista która pozwala na przewijanie i wybór potrzebnego ustawienia MATricks. Przycisk puli otrzyma również stosowną nazwę.



/ Zapytanie / Edit Sequence

Kliknięcie prawym klawiszem na przycisku puli sekwencji daje zapytanie pozwalające zmienić niemal wszystko w tej sekwencji.

Klikając prawym klawiszem na dowolnym przycisku puli sekwencji, otworzymy takie okno zapytania:



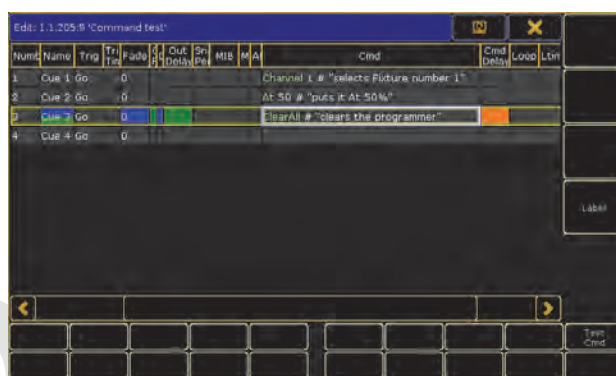
Jeśli jednak wciśniesz jeden z ekranowych przycisków executorów, będzie wyglądało w ten sposób (na ekranie 1):

Tutaj można zmieniać wszystkie opcje z szarym tłem i białym tekstem. To większość ustawień w sekwencji.

W edytorze znajdziemy dwa przyciski ekranowe:

Label : Wciśnięcie tutaj otworzy pole tekstowe pozwalające nadać nazwę sekwencji.

Test Cmd : Ten przycisk służy do testowania komend w kolumnie Cmd. Wciśnięcie go wykona komendę.



W górnym prawym rogu okna zapytania można zamknąć to okno wciskając .

/ Zapytanie / Edit Universe

Kliknięcie prawym klawiszem na przestrzeni (linii DMX) w tej puli otwiera okno zapytania pozwalające zmieniać różne opcje tej przestrzeni.

Klikając prawym klawiszem na dowolnej linii w puli przestrzeni, otworzymy następujące okno:

Można zmieniać wszystkie opcje z szarym tłem. Oto ich krótki opis:

Nazwa : To jest nazwa przestrzeni.

DMX In Merge : Daje to małe okno zapytania **Select DMX In Merge**. Pozwala to zmieniać sposób w jaki sygnał DMX jest łączony z przestrzenią (linią).

Requested : Gdy jest włączone, system będzie próbował przekazywać wartości z linii na wyjście. Kolumna **Granted** powie czy system pozwala na wysłanie sygnału. Może to być ograniczone limitem parametrów (dodaj NPU dla wyższego limitu parametrów).

DMX Profile : Tutaj możesz wybrać jeden z profili DMX dla każdego parametru w linii. Przyciśnięcie tutaj daje małe okno zapytania **Select DMX Profile**.

Można zamknąć okno wciskając w górnym prawym rogu.



/ Zapytanie / Edytory

Edytory to grupa okien zapytania używanych do edytowania różnych części spektaklu.

/ Zapytanie / Edytor / Effect Editor (edytor efektu)

To jest krótki opis okna edytora efektów. Dla dodatkowych informacji o tworzeniu efektów przejdź do rozdziału z zadaniami lub przewodnikami.

Rada: Zdecydowanie należy przerobić przewodnik efektów, jeśli nie mamy doświadczenia z mechanizmem efektów w grandMA2 - nawet jeśli dobrze znamy efekty w grandMA1.

Edytowanie efektu otwiera okno zapytania **Effect Editor**. Oto jak może wyglądać:

Główna część okna to pole z rzędami i kolumnami. Każdy rząd jest atrybutem który jest pod działaniem efektu. Każda kolumna to coś czym możemy manipulować. Oto krótki opis różnych kolumn:

QTY (Quantity) : Jest to numer pokazujący ile urządzeń jest wybranych do tej linii efektu. Na dole okna mamy dwa przyciski nazwane **Take Selection** oraz **Show Selection**. Tymi przyciskami możesz zmienić urządzenia przypisane do tej linii efektu.

Interleave : To umożliwi tworzenie podziałów. Wciśnięcie tutaj otwiera małe zapytanie **Select Interleave**.

Attrib (Atrybut) : To jest atrybut z wybranych urządzeń na które działa ta linia. Przcisnięcie tutaj daje małe okno zapytania Select Attribute. Tutaj można użyć struktury drzewiastej aby wybrać pożądany atrybut. Jeśli potrzebujesz więcej, to trzeba zrobić więcej linii.

Mode : Kliknięcie prawym klawiszem tutaj przełącza między **Absolute (Abs)** i **Relative (Rel)**. Gdy jest to Absolute, to efekt wprost używa zadanych wartości. Gdy jest to Relative, to zadane wartości są dodawane do wartości jakie atrybut już ma. Można również użyć przycisku na dole do zmiany trybu. Przycisk nazywa się **Line Relative** lub **Line Absolute**.

Form : Jest to kształt dla linii użyty do transformacji między dwiema wartościami. Przcisnięcie tutaj daje okno zapytania Select Form. Używa się go do wybrania kształtu. Krótki opis różnych gotowych kształtów jest dalej.

Speed : To jest szybkość rzędu, podana w wybranej skali. Domyślną wartością jest 60 BPM. W Setup User Settings można ustawić jednostkę w jakiej prędkość powinna być wyświetlana. Są trzy opcje **Hertz**, **BPM** lub **Sec**.

Speed Group : Przcisnięcie tutaj otwiera zapytanie **Select Speed/Rate Master**. Możesz nim przypisać linię efektu do mastera szybkości lub do mastera tempa.

Dir : To jest kierunek linii efektu. Możesz kliknąć prawym klawiszem aby przełączać opcje, lub możesz użyć przycisku na dole edytora aby zmienić wartość. Przycisk nazywa się "Direction".

Center, Size, Low Value, High Value : Wartości mogą być wyświetlane w dwóch różnych trybach. "Center/Size" lub "Low Value/High Value". Możesz zmienić tryb używając przycisku **Value Readout** na dole edytora. Jeśli użyjesz **Low/High** wtedy zadajesz najniższą i najwyższą wartość. Jeśli używasz **Center/Size**, wtedy podajesz wartość środka oraz rozmiaru. Jest to bardzo przydatne do efektów względnych. Tworząc efekt typu **Absolute** (bezwzględny), możesz użyć presetów jako wartości. Przycisk **Value Readout** ma również opcję **Auto**. Gdy jest wybrana, to odczyt będzie się zmieniał odpowiednio do wybranego Absolute lub Relative.

Phase : Phase (faza) jest to sposób na rozproszenie ruchu efektu i jego wartości. Jeśli przykładowo ustawimy fazę na jedną wartość, to wszystkie urządzenia robią to samo. Jeśli zadamy fazę na zakres typu "od 0 do 360" to otrzymamy wiele podążających za sobą powtórzeń tego ruchu jednocześnie. To coś jakby efekt umieszczony w kole. Jeśli wszystkie urządzenia są w tym samym punkcie, to robią dokładnie to samo. Jeśli są rozproszone w kole, to robią to samo, ale w innych punktach koła.

Width : Tym ustawieniem sterujemy szerokością przebiegu. Szerokość 100% wypełnia kształtem cały cykl. Można również rozpraszać (od wartości A do wartości B) szerokość dla uzyskania wielu ciekawych rezultatów.



Attack : W niektórych kształtach można zmienić kąt narastania. Oznacza to że można zrobić przenikanie z jednej wartości do innej. Lub można też zrobić skok. Wartość 'attack' jest procentowa. Ustawienie na 0% wykona skok wartości. Ustawienie 100% wykona narastanie na całej możliwej szerokości.

Decay : Tak jak **Attack** zajmuje się zmianą z jednej wartości na inną, ale **Decay** obejmuje powrót z ostatniej wartości do pierwszej.

Groups : Tym można podzielić wybrane urządzenia na grupy poruszane w tym samym kierunku. W przeciwieństwie **Wings**, dzieli urządzenia w inny sposób. Jeśli przykładowo stworzysz dwie grupy, pierwsze urządzenie przejdzie do pierwszej grupy, drugie urządzenie do drugiej grupy, trzecie do pierwszej, czwarte do drugiej, itd. Pamiętaj że kolejność wyboru jest ważna dla sposobu w jaki grupy są tworzone. Możesz również użyć przycisków na dole edytora, aby zmienić ilość grup.

Blocks : Używa się go do łączenia urządzeń w bloki traktowane jak jedno urządzenie. Jeśli przykładowo mamy prosty przebieg jasności z 10 urządzeniami i ustawimy wartość Block na "2", to zobaczymy że urządzenia jeden i dwa działają razem. Tak samo jest z urządzeniami 3 i 4, itd. Oznacza to że używamy te urządzenia jakby ich było 5. Możesz również użyć przycisków na dole edytora, aby zmienić ilość bloków.

Wings : Wings (skrzydła) są używane do dzielenia wybranych urządzeń w mniejsze grupy. Są one jednak symetrycznie odwracane. Jeśli przykładowo mamy efekt typu prosty przebieg jasności z lewej do prawej, i ustawimy ilość skrzydeł na "2", to pierwsza połowa urządzeń nadal ma przebieg z lewej do prawej, ale druga ma go z prawej do lewej. Powinny również być synchroniczne. Pamiętaj że kolejność wyboru jest ważna dla sposobu w jaki skrzydła są tworzone. Możesz również użyć przycisków na dole edytora, aby zmienić ilość skrzydeł.

Jak wspomniano, jest wiele "kształtów". Można stworzyć swój własny w puli **Form** używając **Graph Editor**. Oto krótki opis gotowych kształtów:

Stomp : Jest to specjalna wartość "stomp". Używana jest do stłumienia wartości efektów.

Release : Zwolni to wszelkie efekty.

Random : Jest to w pewien sposób efekt losowego przebiegu.

PWM (modulacja szerokością impulsu) : Używa wartości **Width** do określenia jak długo efekt utrzymuje wartość 'High'.

Chase : Jest to prosta funkcja przebiegu.

Flat Low : Utrzymuje wartość na poziomie 'Low'.

Flat High : Utrzymuje wartość na poziomie 'High'.

Sin : Jest to klasyczna forma sinusoidalna

Cos : Jest to przebieg fali cosinus.

Ramp plus : Jest to kształt przenikający z 'Low' do 'High' a następnie skacze do 'Low'.

Ramp minus : Jest to kształt skaczący z 'Low' do 'High' a następnie przenika do 'Low'.

Ramp : Przebieg ten przenika wstecz i do przodu między 'Low' i 'High'. Nie ma w nim zatrzymań lub przyspieszeń do góry lub w dół.

Phase 1, Phase 2 i Phase 3 : To jest zwykle do efektów tęczy dla funkcji MixColor. Trzeba stworzyć trzy linie efektu na trzy atrybuty, każdy z własną fazą.

Bump : Jest to podobne do 'Ramp', ale przyspiesza podchodząc do i z 'High'.

Swing : Jest podobne do 'Bump', ale z szerokością 50%.

Ramp50 : Bardzo podobne do 'Phase 1'.

Circle : Standardowy przebieg kółka dla Pan/Tilt.

Można użyć przycisków **Add** i **Delete** na dole edytora do dodawania i usuwania linii efektu. Stworzenie nowej linii może automatycznie otworzyć zapytanie **Select Effects Attribute**.

Mamy przycisk pozwalający na użycie aktualnej selekcji urządzeń w aktywnej linii (**Take Selection**) oraz przycisk pozwalający na wybranie urządzeń w aktywnej linii (**Show Selection**). Możesz również użyć bieżących ustawień **MATricks** (**Take MATricks**) i użyć ich na swojej selekcji. Możesz również użyć przycisku **Shuffle Selection** do przetasowania kolejności selekcji.

Dostępne są trzy przyciski pozwalające zmienić ilość grup, bloków i skrzydeł.

Przycisk **Remove Individuals** usuwa wszelkie indywidualne wartości w efekcie (komórki z czerwonym tłem).

Przyciski z prawej mają różne opcje. Górny przełącza edytor w edytor linii (opisany niżej). Następny nazywa się **Load Predefined**. Otwiera to zapytanie **Select Predefined Effect**. Możesz tutaj wybrać jeden fabrycznie przygotowanych efektów. Ostatni przycisk otwiera zapytanie pozwalające nazwać efekt.

W górnej belce jest przycisk do przenoszenia okna zapytania między ekranami. Jest też zamykające to okno.

Edytor Effect Line (linii efektu)

Wciśnięcie **U1** lub na przycisku **Edit Effect Line** otwiera następujące okno:

Pozwala to manipulować niektórymi opcjami na innym interfejsie.

Wartości można zmieniać używając pola symulującego rolkę (tak jak rolkę jasności w Fullsize oraz Light).

Pod **Center** i **Size**, lub **Low** i **High**, oraz pod **Width** jest przycisk pozwalający na rozszerzenie pojedynczej wartości na dwie. Umożliwia to tworzenie bardziej ekscytujących efektów. Możesz rozpraszać pojedynczą wartość między dwie wartości. Pierwsze dwie wartości (**Low/High** lub **Center/Size**) mogą również przejść w tryb presetów. Można tutaj nadać preset (linia musi być w trybie **Absolute**).

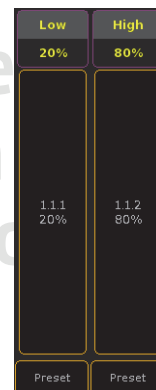
Może to wyglądać następująco:

Pierwsza linia jest numerem presetu - druga linia jest nazwą presetu.

Jest dodatkowy przycisk w tym edytorze nazwany **Speed**. Tutaj widać czy do atrybuty przypisany jest jakiś Speed Master. Przyciśnięcie tutaj otwiera zapytanie **Select Speed/Rate Master**. Możesz tutaj wybrać **No Speed Master** lub jeden z 16 masterów szybkości lub 16 masterów tempa.

Z prawej strony okna może być dostępne kilka przycisków. Pierwszy rząd to linie (i atrybuty) w twoim efekcie. Ma nazwy atrybutów w linii. Tutaj możesz wybrać jeden lub wiele atrybutów do edycji.

Przyciski na brzegu z prawej pozwalają również na wybranie linii efektów. Górny wycofuje nas z powrotem do **Effect Editor**.



/ Zapytanie / Edytor / Graph Editor (edytor przebiegu)

Graph Editor służy do tworzenia i edytowania kształtów oraz profili DMX używanych w konfiguracji konsoli i NDP.

W istocie mamy dwa różne edytory przebiegów. Pierwszy obrazek pokazuje edytor do tworzenia i edycji przebiegów efektów. Drugi obrazek pokazuje edytor do tworzenia i edycji profili atrybutów (DMX). Obydwa mają dwa różne wyświetlania, tryby graficzne i tryby tabeli.

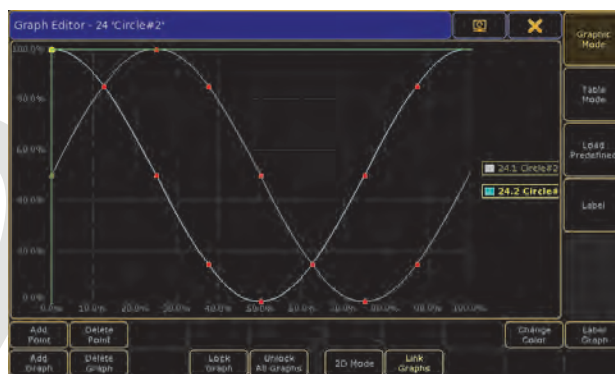
Wersja dla przebiegów efektu jest bardziej rozbudowana. Umożliwia tworzenie wielu kształtów w jednym przebiegu. Wersja do profili atrybutów jest skromniejsza. Dopuszcza tylko jeden kształt.

Można przełączać między trybami **Graphic** i **Table** przyciskami z prawej strony.

Jednym z głównych narzędzi edycji przebiegów jest przybornik edytora przebiegu na enkoderach.

Tryb Graphic (graficzny):

Oto jak może wyglądać wersja dla przebiegów:



Oto przykład dla wersji z profilami atrybutów:

Wyświetla to wartości przejść jako linię (lub linie). W linii mogą być jakieś kropki. Nazywają się punktami. Zawsze są na początku i na końcu linii.

Punkty pomagają tworzyć linie takie jak chcemy. Każdy punkt mają różne "tryby linii".

W dolnej części edytora znajduje się wiele przycisków.

Przyciski **Add Point** i **Delete Point** odpowiednio dodają i usuwają punkt. **Add Point** dodaje punkt w miejscu skrzyżowania dwóch zielonych linii.

Delete Point kasuje wszystkie zielone punkty (są one wybrane).

Wersja dla profili atrybutów ma przycisk **Readout** przełączający między **Percent** (procenty) i **Decimal** (dziesiętne).

Następne przyciski są tylko dla wersji do przebiegów.

Add Graph i **Delete Graph** odpowiednio dodają i kasują dodatkowe kształty w edytorze przebiegów.

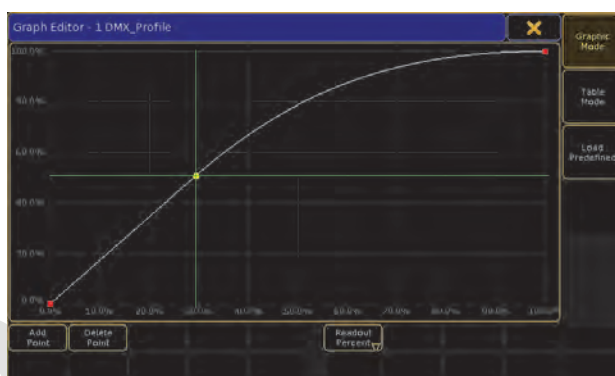
Lock Graph umożliwi zablokowanie jednego z kształtów. **Unlock All Graphs** odblokowuje wszystkie zablokowane kształty.

2D Mode połączy (i zmienia wyświetlanie) dwóch kształtów. **Link Graphs** używa się gdy mamy wiele kształtów. Gdy przesuwasz punkt w poziomie, to punkty będą na wszystkich kształtach.

Change Color otwiera zapytanie **Select Color**, które pozwala na wybranie nowego koloru dla pojedynczego kształtu. **Label Graph** umożliwia nadanie nazwy pojedynczemu kształtowi.

Z prawej strony, dla obydwu wersji edytora kształtów, jest przycisk nazwany **Load Predefined**. Pozwala to wczytać jeden z gotowych kształtów. Wciśnięcie go otwiera zapytanie **Load Predefined Graph**.

W górnej belce widać że jesteś w edytorze przebiegów, oraz nazwę i numer kształtu lub profilu DMX. Obydwa mają przycisk zamykający edytor. Wersja dla przebiegów ma również przycisk przerzucający okno między ekranami 1 i 2.



Tryb Table (tabeli):

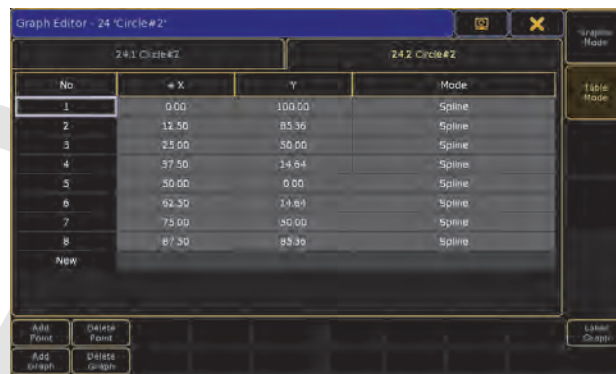
Oto jak może wyglądać:

Jeśli jesteś w wersji **Form** (przebiegów), to zobaczysz zakładkę dla każdego kształtu składowego.

W głównej części zobaczysz listę punktów definiujących linię. Mamy **X** oraz **Y** które definiują pozycje punktu oraz tryb punktu.

Mamy sześć różnych trybów punktów: **Linear**, **Spline**, **Spline (Break at Start)**, **Spline (Break an End)**, **Step (Start)** oraz **Step (End)**.

Możesz kliknąć prawym klawiszem na polu **New** (na dole) aby dodać punkty.



/ Zapytanie / Edytor / Edit Macro (edycja makra)

Zapytanie to służy do tworzenia oraz edytowania makr.

Do edycji makra otrzymujemy następujący edytor. Oto przykład takiego okna zapytania:

W belce tytułowej znajduje się przycisk (poza typowym przyciskiem **X** do zamykania okna). Przycisk ten umożliwi przenoszenie edytora między ekranami.

Na dole edytora znajduje się trochę przycisków ekranowych. Są przyciski do dodawania (**Add**), oraz kasowania (**Delete**) linii w makro.

Jest również przycisk opcji **CLI** (interakcja z linią komend). **CLI** jest aktywne gdy tekst jest żółty. Pozwala to wybrać interakcję linii komend lub jej brak z przyciskiem puli makra.

Jest przycisk do aktywacji lub wyłączenia czasów w makro.

Ostatnie dwa przyciski w dolnej części są przyciskami testowania. Jeden (**Test Macro**) testuje całe makro, a drugi (**Test Line**) testuje wskazaną linię.

W głównej części są kolumny **Command**, **Wait**, **Info** oraz **Disabled**. Tutaj dodajemy linie makra po wciśnięciu 'Add'. Otwiera to zapytanie **Edit Command** (edycja komendy). Możesz użyć klawiatury do wprowadzania komend, o ile otwarte jest **Edit Command** - pole wprowadzania normalnej linii komend zmieni tło na czerwone na czas przekierowania wciśnięć klawiatury do okna zapytania.

Command to komendy wykonywane przez makro.



Uwaga: Na końcu każdej linii jest automatyczne "please", chyba że linia kończy się na @.

Wait daje możliwość dodawania opóźnienia po wykonaniu komendy z linii. Można również dodać tutaj **Go**. Pozwala to na zatrzymanie i reaktywację makra komendą **Go**.

Ostrożnie: Follow oznacza że makro natychmiast kontynuuje do następnej linii. Jeśli składania działa przy wpisywaniu ręcznym, ale nie w makrze, trzeba dodać trochę opóźnienia (czasu) aby dać czas na przetworzenie bieżącej linii.

Info pozwala dopisać trochę informacji do każdej linii. To są tylko informacje na własny użytek, lub kogoś edytującego makro.

Disabled umożliwia dezaktywację linii. Dezaktywowana linia nie będzie wykonywana przez makro.

Gotowe makra

Z prawej strony znajduje się przycisk **Load Predefined**. Wciśnięcie go otwiera zapytanie **Select Predefined Macro**. Pozwala to wybrać jedno z fabrycznie przygotowanych makr. Zasadniczo jest to lista która pozwala na przewijanie i wybór potrzebnego makra. To dodatkowo nada nazwę w makro i wyłączy opcję **CLI**. Znajdziesz tu również najnowsze funkcje aktualizacji oprogramowania jako fabrycznie przygotowane makro.

Z prawej strony znajdziesz również przycisk **Label**. Wciśnięcie go otworzy zapytanie **Name**, gdzie możesz nazwać makro.

Rejestracja makr w czasie rzeczywistym

Możesz wykonać nagrywanie makra podczas pracy. Wcześniej jednak trzeba ręcznie zapisać puste makro.

[Channel]> Store Macro 1

a następnie

[Channel]> Record Macro 1

uruchomi nagrywanie na żywo twoich wpisów do makra numer 1. Klawisze **Learn** i **Macro** będą migać dopóki nagrywanie jest w toku.

[Channel]> Record Macro

a następnie **Please** zatrzyma nagrywanie. Każde nagrywane makro będzie miało czasy makr.

Nie można używać klawiszy w widokach playbacka podczas nagrywania makra w onPC. Potrzebne jest użycie klawiatury sprzętowej.

/ Zapytanie / Edytor / Timecode (kodu czasowego)

Edytor ten pozwala na stworzenie i edycję spektakli kodów czasowych.

Dostęp do tego edytora mamy edytując spektakl kodu czasowego. Ma on dwa różne tryby - graficzny i tekstowy. Wszystkie przyciski są jednakowe, a jedynie główna część okna wyświetla informacje w innej formie. Tak może wyglądać edytor graficzny:



Tak będzie odróżniał się edytor tekstowy:



Belka tytułowa

W belce tytułowej widzimy numer i nazwę spektaklu. Jest również małe pole wyświetlające stan odtwarzania (Stop, Play, Pauza i Nagrywanie), oraz aktualny czas. Jeśli mamy **+** przed numerem, to oznacza dodane przesunięcie czasu.

Są trzy przyciski pozwalające na zmianę powiększenia podglądu graficznego. Pierwsze dwa przyciski działają jako normalne przybliżanie i oddalanie. Następnie jest przycisk pozwalający zobaczyć cały nagrany spektakl kodu czasowego.

Następny przycisk jest typu włącz/wyłącz - nazywa się **Follow Time**. Gdy jest aktywny, wyświetlanie podąża za aktywną cue lub czasem. Podobnie jak **Auto Scroll** w arkuszu. Przemieszcza podgląd na zieloną linię i marker czasu na lewą stronę i środek ekranu podczas nagrywania lub odtwarzania spektaklu.

Dostępny jest przycisk który umożliwi przenoszenie edytora między ekranami.

Ostatni przycisk w belce tytułowej to  który zamyka edytor.

Przyciski z prawej strony

Z prawej strony edytora mamy cztery przyciski. Górne dwa przełączają między trybami **Graphic** (graficzny) oraz **Text** (tekstowy). Następny otwiera opcje spektaklu kodu czasowego. Więcej o tych opcjach dalej w tekście. Ostatni otwiera zapytanie pozwalające nazwać spektakl kodu czasowego.

Dolne przyciski

Na dole jest wiele przycisków pozwalających na edycję spektaklu kodu czasowego. Podzielone są na trzy części:

Direct Tools:

Są to przyciski pozwalające dodawać, kopiować/wklejać, wybierać i kasować wydarzenia.

Add Here : Dodaje wydarzenie w aktualnej ramce. Jeśli jest już wydarzenie w tej ramce, to wydarzenie będzie dodane w następnej ramce. Jeśli coś jest również w następnej ramce, to wydarzenie nie zostanie stworzone. Automatycznie doda przejście do następnej cue, lub wstawienie markera na aktualną pozycję suwaka.

Add Multiple : Otworzy zapytanie **Create Multiple Events**. Tutaj można dodać za jednym razem więcej jak jedno zdarzenie.

Delete Selection : Kasuje wszystkie wybrane zdarzenia.

Manual Record : Funkcja ta jeszcze nie jest wdrożona.

Clear Selection : Wciśnięcie tutaj zwolni całą selekcję zdarzeń.

Create Selection : Otworzy zapytanie **Create Selection**. Tutaj można wybrać wiele zdarzeń.

Copy Events : Można użyć tego przycisku do skopiowania aktualnie wybranych zdarzeń. Skopiuje wszystkie zdarzenia z wybranej ścieżki, jeśli nie wybrano konkretnych zdarzeń. Można wybrać zdarzenia z wielu ścieżek.

Paste Events : Przycisk ten wstawia określone zdarzenia, które wcześniej skopiowano, w aktualne miejsce znacznika czasu. Jeśli skopiowane były całe ścieżki, to wykonane będzie przesunięcie zdarzeń i wklejenie ich z ramką 0 do aktualnej pozycji znacznika czasu. Jeśli kopiowano z wielu ścieżek, wklejenie nastąpi do odpowiednich nowych ścieżek.

Track Tools:

Są to przyciski sterujące jak ścieżki są odtwarzane oraz wyświetlane.

Activate All Tracks : Wyświetla to wszystkie ścieżki w edytorze tekstowym/podglądzie.

Sort Tracks : Pozwala to na numeryczne sortowanie ścieżek. Nieaktywne ścieżki będą przemieszczone na dół listy.

Deactivate All Tracks : Ukrywa wszystkie aktywne ścieżki w edytorze tekstowym/podglądzie (nagrane zdarzenia będą wykonane).

Track Functions : Otwiera zapytanie **Track Functions**. Umożliwia to wykonanie wielu czynności ze ścieżkami (rozwiniecie/zwiniecie, zmianę ścieżki, zablokowanie/odblokowanie ścieżki, dodanie nowych ścieżek lub kasowanie ścieżek).

Playback Controls:

Są to przyciski sterujące odtwarzaniem i nagrywaniem spektaklu kodu czasowego.

Cofnięcie (do początku) : Przenosi wstecz na początek spektaklu.

Stop : Zatrzymuje odtwarzanie lub nagrywanie spektaklu.

Nagrywanie : Nagrywa spektakl od aktualnego punktu czasu. Jeśli cofniesz na nagrzasz ponownie, możesz zarejestrować więcej czynności w spektaklu. Nie kasuje to tego co wcześniej zapisaliśmy.

Pauza : Tymczasowo zatrzymuje zegar odtwarzania, lub rejestrację w aktualnym punkcie czasu.

Do przodu (do końca) : Przenosi do przodu na koniec spektaklu.

Odtwarzanie : Odtwarza spektakl kodu czasowego.

Dowolna selekcja zdarzeń jest śledzona dla użytkownika w sesji sieciowej.

Część główna

Główna część ma u góry linijkę czasu z zielonym markerem wyświetlającym aktualną pozycję. Znacznik ten nie może być na ujemnej pozycji - kod czasowy nie może mieć ujemnej wartości.

Z lewej strony jest małe pole z różnymi ścieżkami. Jest co najmniej jedna ścieżka, która ma wszystkie przyciski i zwolnienia klawiszy. Główna ścieżka jest reprezentowana przez pole z ciemnym tłem. W

górną linią jest numer executora, oraz numer sekwencji, a w następnej linii jest nazwa. Pod tym mogą znajdować się podścieżki. Podścieżki rejestrują ruch suwaków. Jeśli wciśniesz Edit a następnie jedną z nich (lub klikniesz na nich prawym klawiszem myszy), możesz zmienić executor lub typ suwaka. Na ścieżkach może być żółty symbol kłódki. Oznacza to że ścieżka jest zablokowana. Można zablokować ścieżki używając przycisku [Track Functions](#) i okna zapytania które się otworzy.

Z lewego brzegu każdej ścieżki głównej znajdują się cztery różne symbole. Jeden z nich jest małym kwadratem z plusem lub minusem. Służy on do rozwijania lub zwijania podścieżek. Jest również mały kwadrat z małym znaczkiem potwierdzenia, lub jest on pusty. Będzie on wyświetlał lub ukrywał ścieżkę w trybie tekstowym (więcej o tym niżej). Następnie jest mały symbol "odtworzenia". Jeśli ma symbol stopu na sobie, to wtedy ta ścieżka i podścieżki nie będą odtwarzane. Ostatni symbol to symbol "nagrywania". Jeśli ma na sobie symbol zatrzymania, to nie można nagrywać zmian na tej ścieżce i jej podścieżkach. Można zmieniać te symbole przyciskając na nich.

Reszta głównej części różni się w zależności od używanego trybu.

W trybie graficznym mamy ścieżki rozszerzające się z pół z numerami executorów oraz (jeśli rozwinięte) z suwakami. Tutaj widzimy zdarzenia wyświetlane z różnymi symbolami.



Tutaj widać rozwiniętą aktywną ścieżkę. Górny rząd wyświetla kilka różnych zdarzeń. Rząd podścieżki wyświetla ruch suwaka. Zasadniczo dla wszystkich typów zdarzeń, można edytować je klikając na nich prawym klawiszem. Zielona linia to aktualny punkt czasu. Dla każdego spektaklu kodu czasowego jest jeden znacznik czasu na sesję sieciową. Jeśli masz aktywowane 'Follow Time' (w górnej belce), to podczas odtwarzania automatycznie wybierasz ostatnio odtworzoną akcję w głównej ścieżce. Jeśli twoim źródłem kodu czasowego jest wewnętrzny zegar, to twój czas będzie zatrzymany po obróceniu czwartego enkodera, a tym samym zmienieniu pozycji ostatniego zdarzenia.

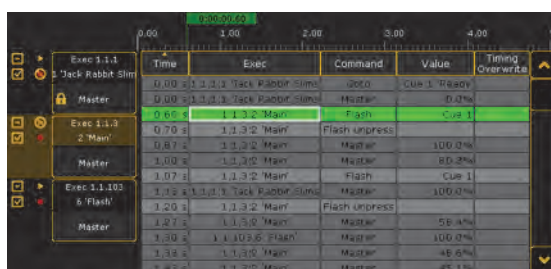
Jeśli wybierzemy zdarzenie, mamy wtedy małą bańkę pokazującą czas zdarzenia. Jeśli przyciśniemy to i poruszymy kursorem, przesuniemy również zdarzenie. Jeśli wybierzemy więcej jak jedno zdarzenie, to bańka pokaże się na ostatnim zdarzeniu, ale przesuniesz wszystkie wybrane zdarzenia.

Symbol w górnym rzędzie zmienia się z funkcją. Numer obok symboli to numer cue. Może wystąpić również tekst, który jest nazwą cue.

Kliknięcie prawym klawiszem na zdarzeniu otwiera zapytanie [Select Event Command](#). Tutaj można zmienić polecenie.

Tryb tekstowy zmienia część główną w coś takiego:

Są to zdarzenia zaprezentowane w arkuszu. Jest tam 5 kolumn. Pierwsza wyświetla czas zdarzenia. Następna to numer i nazwa executora. Następna to komenda wykonywana w zdarzeniu. Następna kolumna to wartość (jeśli występuje). Ostatnia kolumna jest do nadpisania czasów (Timing Overwrite) - Jeśli nie ma wpisu w polu, to wszystkie polecenia z kolumny "Command", np. "goto" będą wykonywane z czasami cue zadanymi w Setup/Show/Playback + MIB Timing, w Default User Profiles. Jeśli edytujesz pustą komórkę, to wszystkie czasy przenikania wszystkich cue oraz częściowych cue będą zastąpione, a czas opóźnienia dla wszystkich cue oraz częściowych cue będzie na 0.



Time	Exec	Command	Value	Timing Overwrite
0.00 s	1.1.1 Jack Rabbit Slim	0000	Cue 1 Ready	
0.00 s	1.1.3 2 Main	Master	0.0%	
0.65 s	1.1.3 2 Main	Flash	Cue 1	
0.70 s	1.1.3 2 Main	Flash unpress		
0.87 s	1.1.3 2 Main	Master	100.0%	
1.00 s	1.1.3 2 Main	Master	80.0%	
1.07 s	1.1.3 2 Main	Flash	Cue 1	
1.12 s	1.1.1 1 Jack Rabbit Slim	Master	100.0%	
1.20 s	1.1.3 2 Main	Flash unpress		
1.27 s	1.1.3 2 Main	Master	50.0%	
1.30 s	1.1.103 6 Flash	Master	100.0%	
1.32 s	1.1.3 2 Main	Master	40.0%	
1.43 s	1.1.3 2 Main	Master	45.0%	

Każdy rząd to jest zdarzenie w spektaklu kodu czasowego. Rząd z jasno szarym tłem jest zdarzeniem w wybranej ścieżce. Rząd z zielonym tłem jest wybranym zdarzeniem. Ostatnio wykonane zdarzenie jest automatycznie wybierane podczas odtwarzania spektaklu. Jeśli źródłem czasu jest wewnętrzny zegar i obrócimy 4-ty enkoder podczas odtwarzania, to czas automatycznie pauzuje.

Można edytować czas, komendy oraz określone wartości (jeśli są). Przyciśnięcie każdego z nich otworzy zapytanie pozwalające wybierać w dotyczących ich opcjach.

Można sortować kolumny przyciskając na tytule kolumny oraz przeciągając w górę lub w dół. To będzie sortować kolumny rosnąco lub malejąco, oraz jest symbolizowane małą strzałką w górę lub w dół.

Opcje

Przyciśnięcie **Options** z prawej strony edytora daje zapytanie takie zapytanie o opcje:

Oto krótki opis różnych opcji:

Name : To jest nazwa spektaklu kodu czasowego.

Length : To jest łączna długość spektaklu.

Offset : Pozwala przesunąć cały spektakl kodu czasowego do przodu.

Runs : To pozwala ustawić spektakl na odtwarzanie powtarzane lub jednokrotne, gdy odtwarzane są w trybie synchronizacji **Intern**.

Switch Off : Są tu dwie opcje: **Playback Off** (wyłączenie playbacków) lub **Keep Playbacks** (zachowanie playbacków). To definiuje co się dzieje z playbackami (uruchomionymi przez spektakl kodu czasowego), gdy spektakl ten jest wyłączany.

Status Call : Gdy włączone jest **Status Call**, to spektakl kodu czasowego natychmiastowo synchronizuje się z sygnałem kodu czasowego. Gdy jest wyłączone, to wyzwala następujące według osiągniętych punktów sygnału. Przykładowo włączasz spektakl kodu czasowego gdy punkt czasu jest między "goto cue" a "goto cue 2". Przy włączonej opcji konsola natychmiast wykona "goto cue 1", a następnie kontynuuje. Gdy opcja jest wyłączona, to będzie czekać do osiągnięcia "goto cue2" i wtedy kontynuować.

Time unit : Wciśnięcie tutaj otwiera zapytanie **Select Time Unit**. Tutaj można wybrać wyświetlaną jednostkę czasu. Opcje są następujące: **1/100 Seconds**, **30 FPS**, **25 FPS** lub **24 FPS**. To nie zależy od przychodzącego sygnału. Dotyczy to tylko graficznego trybu wyświetlania. (FPS = ramek na sekundę)

Sync Mode : Wciśnięcie tutaj otwiera zapytanie **Select Sync Mode**. To wybiera jakiego źródła kodu czasowego używa spektakl. Są tutaj trzy opcje: **Intern**, **SMPT** oraz **MIDI**. Pierwsza opcja używa zegara wewnętrznego. Dwie pozostałe to źródła zewnętrznego kodu czasowego.

When ending : Są tu dwie różne opcje: **Stop** albo **Pause**. Tu ustawiamy co następuje gdy spektakl kodu czasowego dotrze do końca zarejestrowanego czasu. Opcja ta jest niedostępna przy używaniu zewnętrznego źródła kodu czasowego!

When Stopping : Są tu dwie różne opcje: **Do Nothing** albo **Rewind**. Tu ustawiamy co następuje gdy spektakl kodu czasowego zostanie zatrzymany.

Autostart : Tu mamy opcję **On** lub **Off**. Określa czy spektakl kodu czasowego powinien sam startować gdy uruchomi się sygnał kodu. Opcja ta jest niedostępna przy używaniu wewnętrznego źródła kodu czasowego.

User Bits : Poza 32 bitami dla 8-mio cyfrowego kodu czasu, kod czasowy wykonuje 32 bity użytkownika (8 cyfr) na ramkę. Bity użytkownika mogą przesyłać wiele różnych typów informacji, np. drugi strumień kodu czasowego. Zatem można rozróżnić wiele strumieni kodu czasowego. Jest to niedostępne przy używaniu wewnętrznego źródła kodu czasowego.

Można zamknąć okno opcji przyciskając żółte w górnym prawym rogu.



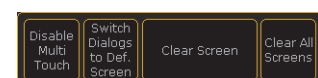
/ Zapytanie / Encoder Settings

To tymczasowe zapytanie służy do zmiany ustawień enkoderów, rolki jasności i kulki Trackball. Daje również opcje czyszczenia ekranów.

Gdy przyciśniesz i przytrzymasz klawisz (Encoder), otrzymasz następujące okno zapytania na ekranie 2:



Na wszystkich ekranach, w dolnym prawym rogu, pokazuje się takie zapytanie:



Duże zapytanie

To zapytanie pokazuje się na dole ekranu 2. Podzielone jest na trzy części:

Górna część dotyczy pionowej rolki jasności. Tutaj można ustawić tryb dla rolki, oraz wybrać jedną z trzech rozdzielczości (**Fine, Normal i Coarse**).

Górna prawa część pozwala na ustawienie rozdzielczości kulki Trackball (**Fine, Normal i Coarse**).

Dolna część pozwala wybrać rozdzielczość dla każdego z czterech enkoderów.

Małe zapytanie

To zapytanie pokazuje się na wszystkich ekranach podczas trzymywania wciśniętego klawisza .

Są na nim cztery przyciski.

Lewy dezaktywuje ekran wielodotkowy (tylko w konsoletach), następny przenosi wszystkie różne dialogi i zapytania z powrotem na pierwotne ekrany. Duży czyści ekrany (tam gdzie jest wciśnięty). Prawy czyści wszystkie ekrany.

/ Zapytanie / Enter Date

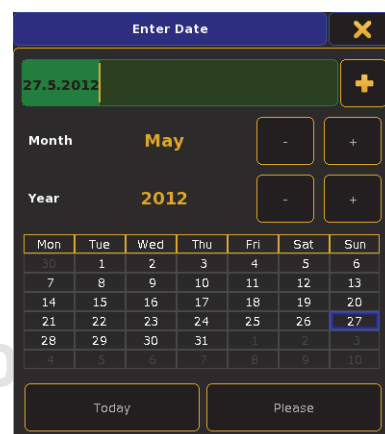
To okno zapytania służy do wprowadzania daty do systemu.

Oto jak może to wyglądać:

Tutaj można zmienić datę przez wpisanie jej ręcznie (w formacie DD.MM.RRRR), lub używając kontrolki do zmiany miesiąca i roku.

Mamy również przycisk wyboru aktualnego dnia.

Gdy już wykonamy ustawienie, potwierdzamy je wciskając przycisk **Please**.



/ Zapytanie / Enter Name for object(s)

To zapytanie służy do zmiany nazw obiektów.

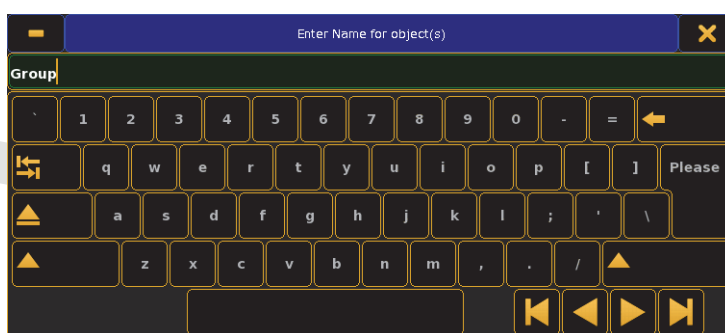
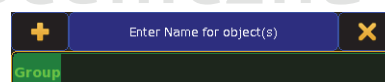
Dostęp do tego zapytania masz wciskając dwukrotnie **Assign** a następnie na obiekcie któremu chcesz zmienić nazwę. Okno jest w dwóch różnych rozmiarach. To jest małe (najprostsze):

Z nim można wpisać nową nazwę klawiaturą (zatwierdzając ją **Please**).

Jeśli nie masz klawiatury sprzętowej, możesz użyć dużej wersji, która ma klawiaturę ekranową. Wygląda następująco:

Można przełączać między obydwoimi typami przyciskając lub klikając na plusie + lub minusie - w górnym lewym rogu.

Jeśli zmienisz zdanie, możesz zamknąć to zapytanie wciskając lub klikając duże w górnym prawym rogu. To anuluje zmianę nazwy.



Ograniczenie: Pamiętaj że na tą chwilę nie można użyć jakichkolwiek znaków nie będących w alfabecie angielskim! Oznacza to że nawet mając możliwość wpisania lokalnych liter, nie zostaną one zaakceptowane.

/ Zapytanie / Groupmaster View

Okno to wyświetla wszystkie mastery grup w spektaklu.

Oto jak może wyglądać:

Tutaj widzimy wszystkie poszczególne mastery grup naszego spektaklu.

Różne reprezentacje masterów grup mają różne pola których można użyć.

Górna część wyświetla numer executora do którego przypisany jest master grupy. Wyświetla również tryb mastera: **A** (Additive), **P** (Positive) lub **N** (Negative), numer grupy (z prawej strony), oraz nazwę grupy.

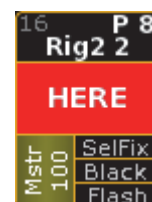


Jeśli przyciśniesz górną część, to przełączy to na daną stronę, a master grupy wyświetla **HERE** tak długo jak długo przyciśnięta jest górna część:

Możesz użyć "suwaka" aby przesunąć rzeczywiste suwaki masterów grup. Używając **Full** i **Zero** przełączamy suwak na maksymalne i minimalne wartości.

W dolnej części okna znajduje się sześć przycisków. Pozwalają one na ustawienie wszystkich masterów każdego typu na **Full** lub **Zero**.

Okno to może być również stworzone jako stały widok - nazwany **Group Master** - znajdziesz go w kategorii **Other** okna zapytania **Create Basic Window**.



/ Zapytanie / Help

Jest to okno pomocy wyświetlające treść pomocy.

Przyciskając **Help** a następnie podając dowolny inny klawisz, komendę lub okno, otrzymujemy tak wyglądające okno **Help**:

Wyświetla ono treść pomocy dla słowa kluczowego lub okna, w głównej części okna. Z lewej strony okna jest menu drzewiaste pomocy.

Możesz użyć menu drzewiastego do nawigowania w treści pomocy.

Górna belka

Górna belka zawiera trochę przycisków.

To które wygląda jak szkło powiększające pozwala na przeszukiwanie tytułów stron w plikach pomocy. Nie przeszukuje tekstu zawartości. Ten może być przeszukiwany w wersji on-line.

Ten który wygląda jak mała Ziemia pozwala na zmianę języka pomocy.

Następne dwa przyciski wywołują poprzednią lub następną stronę w drzewie menu pomocy.

Kolejne dwa przyciski pozwalają iść wstecz i do przodu w historii pomocy.

Następny przycisk pozwala przenosić okno pomocy między ekranami 1 i 2.

Ostatni przycisk zamyka okno zapytania.



/ Zapytanie / Image (Select)

Zapytanie to otrzymujemy podczas pracy z konfigurowaniem widoku Layout View. Na trzeciej stronie enkoderów jest enkoder Image/Icon. Wciśnij enkoder lub jego opis na ekranie. Można również wcisnąć i przytrzymać istniejący obiekt w widoku Layout View. Wciśnij zielone pole Image/Icon.

W zapytaniu wybierasz obrazy lub ikony dla obiektów w widoku Layout View.

Pierwsza zakładka wyświetla obrazy z pili Image. Obrazy mogą odwzorowywać oświetlenie, np. ruchome światła.

Druga zakładka wyświetla wszystkie dostępne ikony, np. symbole sterowania odtwarzaniem.

Wybrane obrazy/ikony mają niebieskie tło.

By zatwierdzić wybrany obraz/ikonę, wciśnij/doknij **Please**.

By wczytać obraz z pamięci USB lub PC-ta, wciśnij **Load image**. Otworzy się przeglądarka obrazków.



/ Zapytanie / Load for PSR

To zapytanie służy do wybrania spektaklu na źródło dla Partial Show Read.

Działa jak przeglądarka. Wygląda następująco:

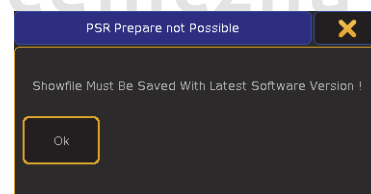
Wykonać PSR można tylko na spektaklach zapisanych z najnowszą wersją oprogramowania. Jeśli potrzebujesz starszego spektaklu, należy go wcześniej załadować i zapisać najnowszą wersją.



Jeśli spróbujesz PSR na starszym pliku, otrzymasz następujące okno:

Możesz jedynie to zamknąć, a następnie wybrać inny plik źródłowy.

Jeśli masz wybrany plik, to konsola zaznaczy dwa adresowania i da nowe okno zapytania. Nazywa się ono **Partial Show Read Prepare**.

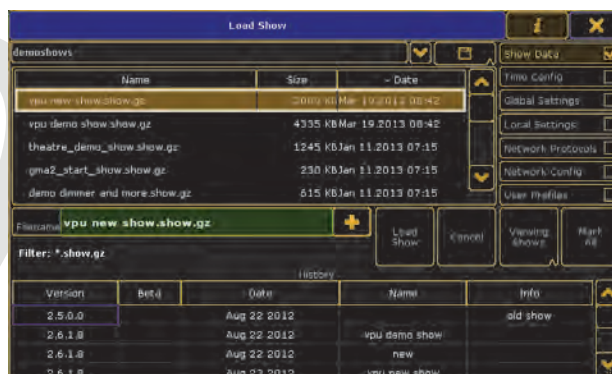


/ Zapytanie / Load Show

To okno zapytania jest używane gdy chcesz wczytać spektakl z użyciem menu.

Wchodząc do menu **Backup** mamy opcję wczytania istniejącego spektaklu, wciskając przycisk **Load Show**. Otrzymujemy wtedy to zapytanie:

W górnej belce znajduje się przycisk 'info'. Jego symbolem jest duże pochylone 'i'. Włącza i wyłącza on pola informacji pod główną częścią okna. Informacje spektaklu wyświetlają wersje przez jakie przechodził spektakl, czy był stworzony wersją beta, datę zapisania, różne nazwy jakie miał, a na koniec wszelkie informacje tekstowe dodane przez menu **Backup**.



Jeden z ważnych przycisków tego okna zapytania to ten, który na obrazku ma nazwę **Viewing Shows**. Przycisk ten ma trzy różne stany: **Viewing Shows**, **Viewing Shows & Backups** lub **Viewing Backups only**. Przełącza to między wyświetlanymi typami spektakli. Kopie zapasowe są tworzone przy każdym podwójnym wciśnięciu klawisza **Backup**, lub wciśnięciu **Save Show** w menu zapisu.

Okno zapytania pokazuje listę spektakli dostępnych w konsoli lub pamięci USB. Z prawej strony okna jest lista różnych danych, które możemy wybrać do wczytania.

Oto co możemy wybrać:

Show Data : Są to dane jak adresowanie, sekwencje, grupy, presety, przypisania executorów, itp.

Time Config : Do tego zaliczają się opcje domyślne dla czasów przenikania/opóźnienia i inne ustawienia domyślnych opcji dla czasów

Global Settings : To są wszystkie opcje dotyczące globalnych ustawień.

Local Settings : To są wszystkie opcje dotyczące lokalnych ustawień.

Network Protocols : To są twoje opcje o wyjściach DMX przez Ethernet.

Network Config : Są to opcje dla MA NPU, 2/4Node, VPU, dimmerów MA (NDP), wizualizerów oraz innych konsol.

User Profiles : To są dane użytkowników i profili użytkowników w spektaklu.

Niżej znajduje się przycisk (tuż przy **Viewing shows**) zwany **Mark All**. Porusza on wszystkimi wymienionymi zaznaczeniami.

Gdy masz wybrany spektakl i dane które chcesz wczytać, możesz wcisnąć przycisk **Ok**.

Jeśli nie zdecydujesz się na wczytanie spektaklu, możesz wcisnąć **Cancel** lub **✕**.

/ Zapytanie / Multi Oops

To zapytanie pozwala zobaczyć ostatnie czynności i cofnąć jedną lub więcej z nich.

Oto jak może wyglądać:

W górnej belce mamy opcję do przenoszenia okna zapytania między ekranami 1 i 2. Mamy również opcję na zamknięcie zapytania.

Są trzy kolumny w głównej części okna:

Ago : Czas jaki minął od wykonania akcji.

Description : To jest opis akcji.

Follow : Jeśli poprzednia akcja wywołała akcję, to widać ją tutaj.

Można przewijać przez ostatnie akcje. Wszystkie akcje z zielonym tłem będą wycofane po wciśnięciu klawisza **X1**, lub na polu opisanym **Undo # Actions**.



/ Zapytanie / New Show

By otworzyć zapytanie **New Show**, wciśnij **Backup**, zakładkę **Internal**, a potem na **New Show**.

Nowy spektakl zawsze importuje standardową bibliotekę urządzenia **Dimmer**.

Domyślną nazwą przy tworzeniu nowego spektaklu jest "New Show" z dopisaną datą, np. New Show 2014-10-30.

By zmienić nazwę nowego spektaklu, wpisz ją w zielonej linii edycji.

Wciśnij na plusie z prawej strony linii edycji, aby otworzyć wirtualną klawiaturę.

Wybierz jakie informacje chcesz usunąć po aktualnym spektaklu. Oto siedem dostępnych opcji czyszczenia:

Clear Show Data : Zaznacz tą opcję, by usunąć takie dane jak spis urządzeń, adresowanie, sekwencje, grupy, presety, przypisania executorów, itp.

Clear Time Config : oznacz tą opcję, by usunąć takie dane jak ustawienia lokalizacji konsoli w **Setup** → **Console** → **Date & Time** → **Location**.

Clear Global Settings : Zaznacz tą opcję, by usunąć wszystkie opcje dotyczące globalnych ustawień.

Clear Local Settings : Zaznacz tą opcję, by usunąć dotyczące ustawień własnych (lokalnych) tej konsoli.



Clear Network Protocols : Zaznacz tą opcję, by usunąć ustawienia opcji o wyjściach DMX przez Ethernet.

Clear Network Config : Zaznacz tą opcję, by usunąć ustawienia opcji dla MA NPU, bramek 2/4/8Node, MA VPU, dimmerów MA (NDP), wizualizerów oraz innych konsolet.

Clear User Profiles : Zaznacz, by skasować dane użytkowników i profili użytkowników w spektaklu. By zaznaczyć wszystkie opcje, wciśnij **Check All**.

By stworzyć nowy spektakl, wciśnij **Please** w oknie zapytania, lub **Please** na konsoli. Pokaże się ostrzeżenie dopytujące, czy chcesz wcześniej zapisać dotychczasowy spektakl.

By wyjść z zapytania New Show, wciśnij żółty  w górnym prawym rogu, lub **Esc** w konsoli.

/ Zapytanie / Partial Show Read

Gdy masz przygotowany częściowy odczyt spektaklu (PSR), możesz użyć tego okna zapytania do wybrania co odczytać z spektaklu.


Są pewne istotne rzeczy jakie trzeba wiedzieć o częściowym odczycie spektaklu.

PSR przestrzega aktualnego świata!

Importując sekwencję, która odnosi się do innych elementów jak efekty, presety itp. to one również zostaną zaimportowane.

Na tą chwilę nie można użyć PSR do profili użytkowników. Można je uzyskać zwykłym wczytaniem elementów użytkownika ze spektaklu używając normalnego **Load Show**.

Zapytanie **Partial Show Read** może wyglądać następująco:


W belce tytułowej zapytania mamy dwa przyciski. Jeden z nich będzie przenosił okno zapytania między ekranami 1 i 2. Drugi () zamknie zapytanie.

Główną częścią okna jest drzewo PSR. Są to wszystkie elementy ze źródłowego spektaklu które można importować do spektaklu docelowego.

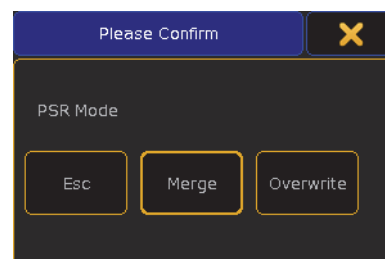


Można wybrać coś, a następnie wcisnąć przycisk **PSR Selected**, lub klawisz **X1**. Da to następujące okno zapytania:

Pyta ono jak wczytać dane do spektaklu.

- **Esc** (oraz ) anulują PSR.
- **Merge** dodaje dane do aktualnego spektaklu.
- **Overwrite** zastępuje dane w aktualnym spektaklu.

Po zaimportowaniu danych do spektaklu możesz wcisnąć **Clean Up** (lub klawisz **U1**) aby usunąć już zaimportowane dane z drzewa PSR.



/ Zapytanie / Partial Show Read Prepare

To zapytanie służy do porównania i wybrania adresowania użytego do częściowego odczytu spektaklu (PSR).

Zapytanie może wyglądać następująco:

W belce górnej zapytania mamy dwa przyciski. Jeden przenosi okno zapytania między ekranami 1 i 2. Inny zamyka zapytanie.

Część główna ma lewą i prawą stronę. Lewa strona to twoje aktualne adresowanie urządzeń. Prawa strona do adresowanie z pliku źródłowego. Zielone tło sygnalizuje adresowanie, które będzie użyte po przygotowaniu PSR. Można zmienić adresowanie klikając prawym klawiszem na szarym urządzeniu, aby zmienić nowe adresowanie na to urządzenie.

My Name	My Type	< Fix	< Cha	Fix>	Cha>	Other Name	Other Type
F0H 1	Mac 700 Prof	1	1		1	Dim 1	Dimmer
F0H 2	Mac 700 Prof	2	2		2	Dim 2	Dimmer
F0H 3	Mac 700 Prof	3	3		3	Dim 3	Dimmer
F0H 4	Mac 700 Prof	4	4		4	Dim 4	Dimmer
F0H 5	Mac 700 Prof	5	5		5	Dim 5	Dimmer
F0H 6	Mac 700 Prof	6	6				
F0H 7	Mac 700 Prof	7	7				
F0H 8	Mac 700 Prof	8	8				
F0H 9	Mac 700 Prof	9	9				
F0H 10	Mac 700 Prof	10	10				
Rigt 1	Mac 700 Prof	11	11	11	11	Mac3PeEx 1	Mac III Perfo
Rigt 2	Mac 700 Prof	12	12	12	12	Mac3PeEx 2	Mac III Perfo
Rigt 3	Mac 700 Prof	13	13	13	13	Mac3PeEx 3	Mac III Perfo
Rigt 4	Mac 700 Prof	14	14	14	14	Mac3PeEx 4	Mac III Perfo
Rigt 5	Mac 700 Prof	15	15	15	15	Mac3PeEx 5	Mac III Perfo
Rigt 6	Mac 700 Prof	16	16	16	16	Mac3PeEx 6	Mac III Perfo

Na dole znajdują się trzy przyciski. Jeden nazywa się **Use Mine** i zmieni wybraną linię na użycie urządzenia z bieżącego spektaklu. Następny nazywa się **Use Other**. Ten zmieni wybraną linię na użycie urządzenia ze źródłowego spektaklu. Ostatni przycisk nazywa się **Prepare**. Przcisnięcie go przygotowuje adresowanie urządzeń i zamyka zapytanie.

Z prawej strony mamy dwa przyciski. Pierwszy nazywa się **Filter**. Używa się go do ograniczenia wyświetlania urządzeń w głównej części. Drugi nazywa się **Wizard**. Nim można wybrać które adresowanie urządzeń wybrać. Obydwa otwierają małe okno wyboru.

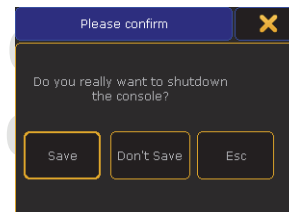
/ Zapytanie / Please Confirm (Shutdown)

To zapytanie pokazuje się przy wyłączeniu konsoli.

Po wciśnięciu przycisku zasilania na konsolecie, otrzymujemy zapytanie. Oto jak może to wyglądać:

Są tutaj trzy opcje.

- **Save** zapisze spektakl i zamknie konsolę. Może wystąpić tu dopisek **(not necessary)** (nieistotne). To oznacza że nie wykonano zmian od ostatniego zapisu.
- **Don't Save** wyłączy konsolę bez zapisania spektaklu.
- **Esc** (oraz w górnym prawym rogu) anuluje wyłączenie i nie zapisze spektaklu.



/ Zapytanie / RDM Status

Jest to zapytanie RDM. Wyświetla komunikaty z urządzeń RDM.

Pamiętaj: To zaledwie pierwsza przybliżona implementacja systemu RDM. Będzie ona lepsza w przyszłych wydaniach oprogramowania.

Ryzyko: Prosimy o wyłączenie RDM jeśli napotkacie dziwne zachowanie urządzeń DMX (takich jak światła itp.). Niektóre urządzenia nie mają pasującej implementacji DMX i zepsują cały sygnał DMX.

Można włączać i wyłączać RDM pod **Setup** → **Console** → **Global Settings**.

Oto jak może wyglądać:

To wyświetla komunikaty stanu RDM z sieci.

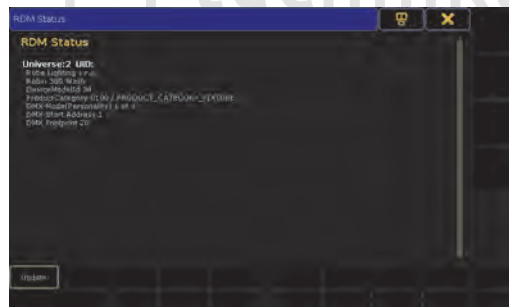
Wciśnięcie przycisku **Update** zaktualizuje informację.

Belka tytułowa

Belka tytułowa zawiera trochę przycisków.

Pierwszy przycisk pozwala przenosić okno stanu RDM pomocy między ekranami 1 i 2.

Przycisk zamyka zapytanie.



/ Zapytanie / Running Effects

Te okno zapytania wyświetla wszystkie uruchomione efekty.

Okno to pokazuje uruchomione efekty. Może to wyglądać następująco:

Tutaj mamy wyświetlanie czterech różnych części w których możemy mieć uruchomione efekty. Każda część wyświetla efekty uruchomione w podany sposób.

Sposoby są następujące:

Sequence : Tutaj podane są różne sekwencje, które mają aktualnie uruchomione efekty.

Programmer : Tutaj widać wszystkie efekty uruchomione w programerze. Aby być widoczne, muszą być zapisane w puli efektów i wtedy uruchomione w programerze. Efekty zrobione wprost tylko w programerze nie są tu wyświetlane.

Pool : Tutaj są efekty uruchomione bezpośrednio z puli efektów.

Executor : Tutaj wyświetlane są efekty uruchomione z executorów.

Pod każdą częścią są zestawy przycisków **All Off**, **All Stomp** i **All Release**. Wciśnięcie **Off** wyłączy wszystkie efekty w danej części. Wciśnięcie **Stomp** wprowadzi do programera wartości stomp dla wszystkich efektów z danej części. Wciśnięcie **Release** wprowadzi do programera wartości release.

Można operować wyświetlanymi tutaj efektami tak jak ich normalnymi symbolami. Jeśli więc wciśniesz klawisz **Delete** a potem jeden z symboli - to kasujesz efekt lub executor. Można również wykonać **Stomp (MA+At)** lub **Off** dla poszczególnych elementów.

W bocznej belce są cztery przyciski. Trzy z nich przełączają okno między trybami Release, Stomp i Off. Gdy jest to aktywne, to wybrana funkcja będzie użyta przy wciskaniu na efektach. Gdy tryb jest aktywowane, można również aktywować przycisk **Follow Selection**. Będzie wtedy przestrzegana aktualna selekcja, a funkcja będzie użyta tylko do aktualnie wybranych urządzeń/kanałów.

Zapytanie **Running Effects** istnieje również jako stałe okno.



/ Zapytanie / Select Color

To zapytanie pojawia się gdy możesz wybrać kolor, np. do widoku w konsoli.

Można przełączać między **Predefined Colors**, **Swatch Book**, **HSB** oraz **Fader**.

Aby zatwierdzić wybrany kolor: Wciśnij **Please**.

Aby zresetować kolor do domyślnego: Wciśnij **Reset**.

Aby zamknąć zapytanie: Wciśnij żółte w górnym prawym rogu.

Dla bardziej szczegółowego opisu działania należy przeczytać opis specjalnego okna wyboru koloru.



/ Zapytanie / Małe okna wyboru

Jest to grupa małych okien wyboru.

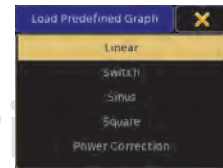
Ledwie wyglądają na okna, ale pokazują się, a ktoś może chce wiedzieć co robią.

Wszystkie małe okna wyboru mają żółte w górnym prawym rogu. On zawsze zamyka zapytanie i anuluje wszelki wybór.

/ Zapytanie / Małe okna / Load Predefined Graph

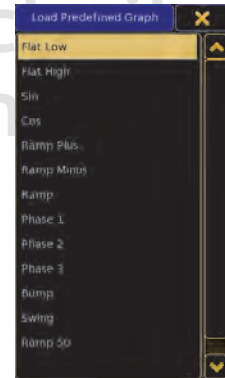
Służy do wczytania jednego z fabrycznie zdefiniowanych kształtów w **Graph Editor**.

Sam **Graph Editor** dwie różne wersje. Jeden jest do przebiegów a drugi do profili DMX. Tym samym masz również dwa różne **Load Predefined Graphs**. Oto wersja dla profili DMX:



Oto wersja dla przebiegów:

Tutaj można wybrać jeden z gotowych kształtów.



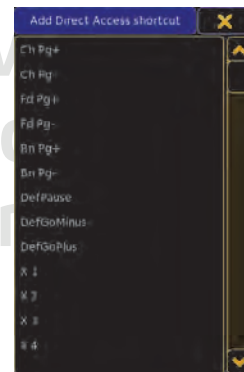
/ Zapytanie / Małe okna / Add shortcut

Tego używamy do wybrania klawisza konsoli używanego w skrócie klawiszowym.

Oto jak może wyglądać:

Można wybrać pożądany klawisz w tej liście.

Klawisz konsoli może mieć wiele skrótów z klawiatury, ale skrót z klawiatury może być przypisany tylko do jednego klawisza.



/ Zapytanie / Małe okna / Select Attribute

Używa się go do wybrania atrybutu celem dodania/zmiany w profilu urządzenia w oknie **Edit Fixture Type**.

Oto jak może to wyglądać:

Choć nie jest dosłownie małe, to działaniem mieści się w kategorii małych okien wyboru. Tutaj możemy nawigować przez typy presetów, funkcji i atrybutów aby wybrać pożądany atrybut.



/ Zapytanie / Małe okna / Select Button

To służy do wyboru przycisku lub suwaka executora, który jest aktywowany w konfiguracji zdalnego sterowania wejściem.

Oto jak może to wyglądać. Tutaj mamy następujące opcje:

Fader : To jest suwak executora.

Button 1 : Jest to przycisk executora pod suwakiem.

Button 2 : Jest to środkowy przycisk executora (tuż nad suwakiem).

Button 3 : Jest to górny przycisk executora.



/ Zapytanie / Małe okna / Select Channel Page Width

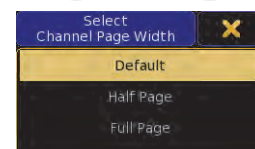
Używa się go do wybrania ilości suwaków na stronie kanałów.

Oto jak może to wyglądać. Tutaj mamy następujące opcje:

Default : To użyje ilości suwaków konsoly.

Half Page : To daje 15 suwaków na stronę.

Full Page : To daje maksymalnie 30 suwaków na stronę.



/ Zapytanie / Małe okna / Select Chaser Loop Mode

Tego używamy do wyboru trybu zapętlenia chasera.

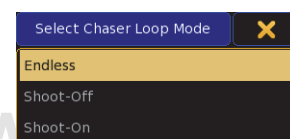
Oto jak może to wyglądać. Są tutaj trzy opcje:

Endless : Zapętli to sekwencję aż ją zatrzymamy.

Shoot-Off : Z tą opcją przebieg odtworzy sekwencję jeden raz, a następnie wyłączy (używając czasu MFade).

Shoot-On : Z tą opcją przebieg odtworzy sekwencję jeden raz a potem zrobi pauzę na ostatnim kroku.

Domyślną opcją jest **Endless**.



/ Zapytanie / Małe okna / Select Chaser Run Mode

Tego używamy do wyboru trybu odtwarzania chasera.

Oto jak może to wyglądać. Są tu cztery opcje (zakładając że chaser aktywowano używając **Go**):

Forward : To uruchomi sekwencję od najniższego numeru do najwyższego.

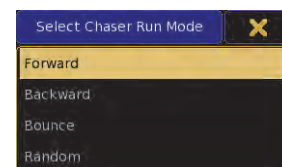
Backward : To uruchomi sekwencję od najwyższego numeru do najniższego.

Pamiętaj że to dotyczy tylko sytuacji aktywowania chasera z użyciem **Go**. W razie użycia **GoBack** będzie on faktycznie szedł do przodu (od najniższego do najwyższego numeru).

Bounce : To odtwarza sekwencję do ostatniego kroku, następnie wstecz do pierwszego, ponownie zmienia kierunek i odtwarza do ostatniego kroku. Będzie to kontynuowane aż to zatrzymamy.

Random : To odtwarza kroki w losowej kolejności.

Domyślną opcją jest **Forward**.



/ Zapytanie / Małe okna / Select Content

Tego używa się do wyboru czy VPU powinno odbierać czy rozsyłać materiały multimedialne.

Oto jak może wyglądać. Tutaj można wybrać jedną z trzech opcji:

(Nic) : VPU nie będzie uczestniczyć w dystrybucji materiałów.

Receive : Dany VPU będzie odbierał materiały od wysyłających VPU.

Distribute : Dany VPU będzie wysyłał materiały do odbierających VPU.

Proszę wcisnąć przycisk **Content Distribution** dla aktywowania faktycznego przesyłu materiałów.

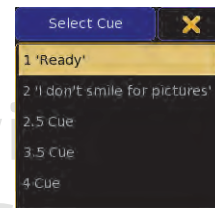


/ Zapytanie / Małe okna / Select Cue

Używane jest do wyboru cue do zdarzenia w edytorze kodu czasowego.

Oto jak może wyglądać.

Tutaj mamy opcję do wybrania jednej z cue w używanej sekwencji.



/ Zapytanie / Małe okna / Select Cue for Load

Jest to używane do wyboru cue którą chcemy wczytać.

Otrzymamy małe zapytanie po dwukrotnym wciśnięciu **Goto**, lub wpisaniu **Load** w linii komend i zatwierdzeniu przez **Please**. Oto jak może wyglądać:

Tutaj mamy listę wszystkich cue w sekwencji. Można wybrać jedną z cue, wciskając na nich lub wpisując numer cue i zatwierdzając **Please**.



/ Zapytanie / Małe okna / Select Cue Colors

To zapytanie jest dostępne w opcjach arkuszy **Fixture**, **Channel** i widokach **Layout**, poprzez otwarcie opcji żółtą kulką w górnym lewym rogu.

W opcjach widoków arkuszy Fixture/Channel i widoku Layout, możemy określić jak wyświetlane są kolory pamięci cue:

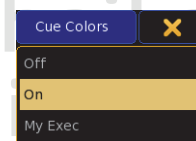
Dostępne są trzy opcje kolorów cue:

Off : Aby nie wyświetlać kolorów cue, wybierz **Off**. Wszystkie wartości będą wyświetlane na żółto.

On : Aby mieć zawsze wyświetlane kolory cue dla wybranego executora, wybierz

On. Executory uruchomione na tym samym profilu użytkownika będą wyświetlane na żółto. Executory uruchomione na innych profilach użytkowników będą wyświetlane na szaro. Zwykle używane przy pracy na wielu operatorów.

My Exec : By mieć wyświetlane kolory cue z własnego wybranego executora, wybierz **My Exec**. Inne executory uruchomione z tego samego profilu użytkownika będą wyświetlane na żółto. Executory uruchomione z innych profili użytkowników, lub zewnętrzne executory, będą wyświetlane na szaro.



Uzupełnienie: Sprawdź użytkownika executora w **Off Menu**.

/ Zapytanie / Małe okna / Cue Zero Mode

To małe okno zapytania służy do wyboru sposobu w jaki działa Cue Zero. Używane jest w menu Assign.

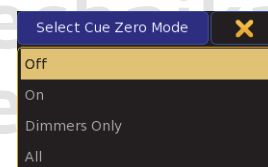
Wygląda następująco. Są tutaj cztery różne opcje:

Off : Nie będzie zerowej cue, oraz skasowana będzie już istniejąca cue zerowa.

On : To stworzy cue zerową dla atrybutów zapisanych w sekwencji.

Dimmers Only : To stworzy cue zerową tylko dla atrybutów dimmera.

All : To stworzy cue zerową dla wszystkich atrybutów każdego urządzenia, które ma co najmniej jeden z atrybutów użyty w sekwencji.



/ Zapytanie / Małe okna / Display Filter (Partial Show Read)

To małe okno zapytania służy do ograniczenia wyświetlanych urządzeń w oknie przygotowania PSR.

Używane jest w oknie zapytania **Partial Show Read Prepare**. Mamy tutaj pięć różnych opcji:

All : To wyświetla wszystkie urządzenia obydwu spektakli.

Matched : To będzie wyświetlać tylko urządzenia które występują w obydwu spektaklach.

Unmatched : To będzie wyświetlać tylko urządzenia które występują tylko w jednym ze spektakli.

New : To wyświetli tylko nowe urządzenia (ze spektaklu źródłowego).

Ignored : Wyświetlane będą tylko ignorowane urządzenia.



/ Zapytanie / Małe okna / Select DMX In Merge

Wybieramy jak przychodzący sygnał DMX ma być łączony z przestrzenią (linią) DMX.

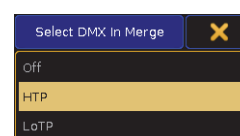
By otworzyć zapytanie, wciśnij **Setup**, potem **Patch only (Live)**, następnie **DMX List**. W tabeli **List of Universes** kolumna **DMX In Merge**, wciśnięć i przytrzymać na komórce określonej linii.

W zapytaniu możemy wybrać jedną z trzech opcji łączenia:

Off : Przychodzący sygnał DMX nie jest dołączany.

HTP : Przychodzący DMX jest łączony regułą HTP (najwyższa wartość ma priorytet).

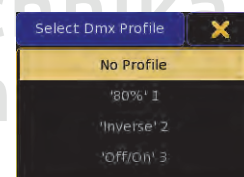
LoTP : Przychodzący DMX jest łączony regułą LoTP (najniższa wartość ma priorytet).



/ Zapytanie / Małe okna / Select DMX Profile

Służy do wyboru profilu DMX jaki ma być użyty.

Oto jak może wyglądać. Tutaj możemy wybrać jeden ze stworzonych profili DMX.




/ Zapytanie / Małe okna / Select Effect Attribute

Używane do wybrania atrybutów użytych w linii efektu.

Choć jest dość duże, to kwalifikuje się działaniem do małych okien wyboru.

Tutaj wybieramy jeden lub wiele z dostępnych atrybutów do użycia w linii efektu. Jeśli jesteśmy już zadowoleni z selekcji, możemy je zatwierdzić wciskając na **Confirm**.

W górnej belce możemy powiększać i pomniejszać listę. Można również odznaczyć wszystkie atrybuty wciskając **None**. Jeśli zatwierdzimy bez selekcji, czynność zostanie zignorowana.

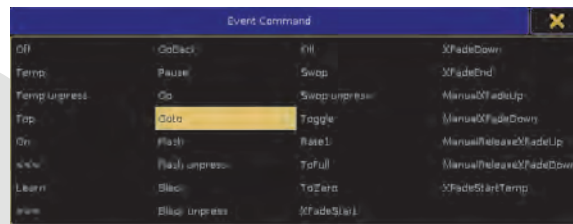
 zamyka zapytanie.



/ Zapytanie / Małe okna / Select Event Command

Używane jest do wyboru komendy do zdarzenia w edytorze kodu czasowego.

Oto jak może to wyglądać. Tutaj mamy możliwość wybrania pożądanego polecenia.



/ Zapytanie / Małe okna / Select Executor for existing/new track

Używane jest do wyboru executora dla nowej lub istniejącej ścieżki w edytorze kodu czasowego.

Oto jak może wyglądać. Tutaj mamy opcję do wybrania jednego z executorów do użycia w istniejącej lub nowej ścieżce.



/ Zapytanie / Małe okna / Fader Assignment

Zapytanie **Fader Assignment** otworzymy wciskając na nazwie jednego z dwóch 100 mm suwaków sekcji głównej, np. na ekranie 2, lub wciskając na pustym ekranie, wybierając **Other** → **Command Section** i wtedy wciskając na nazwie 100 mm suwaka sekcji głównej. W tym zapytaniu wybieramy funkcje dla suwaków sekcji głównej.

By zmienić funkcję suwaka sekcji głównej, wybierz jedną z poniższych opcji:

Master : Jest to suwak intensywności dla wybranego executora.

XFade : Jest to pojedynczy ręczny crossfader między dwiema cue na wybranym executorze.

XFade A : Jest to pierwszy z dwóch suwaków ręcznego crossfadera między dwiema cue na wybranym executorze. Działa on razem z **Xfade B**.

XFade B : Jest to drugi z dwóch suwaków ręcznego crossfadera między dwiema cue na wybranym executorze. Działa on razem z **Xfade A**.

Rate : To jest suwak tempa. Zmieniamy nim czasy przenikania i opóźnienia w sekwencji.

Fade : Odpowiada za czas przenikania między krokami chasera. Opiswany jest również jako "miętkość" chasera.

MFade (MasterFade) : Jest to czas wejścia i zejścia chasera przy jego aktywowaniu i wyłączeniu.

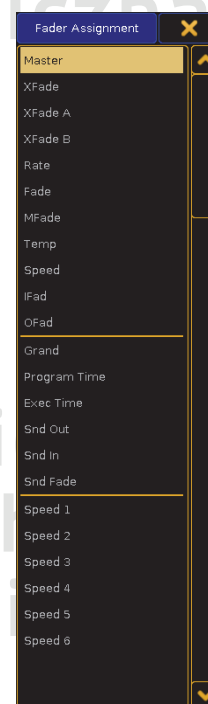
Temp : Jest to suwak który przenika cue do włączenia przy podniesieniu, oraz przenika cue do wyłączenia gdy jest opuszczany. To aktywuje również wybrany executor.

Speed : Jest to suwak szybkości. Odnosi się tylko do szybkości efektów w cue. Jeśli sekwencja jest chaserem, to wtedy zmienia również szybkość przebiegu.

IFad (InFade) : Suwak regulacji czasu InFade dla chaserów.

OFad (OutFade) : Suwak regulacji czasu OutFade dla chaserów dla wybranego executora.

Grand : Jest to duplikat Grand Mastera.



Program Time : Jest to suwak narzucający czas przenikania (fade) dla wszystkich czynności programera.

Exec Time : Jest to suwak narzucający czas przenikania (fade) dla executorów przestrzegających Exec Time.

Snd Out (SoundOut) : Jest to regulacja głośności dla wbudowanego głośnika.

Snd In (SoundIn) : Jest to regulacja wzmocnienia dla wejścia dźwięku.

Snd Fade (SoundFade) : Jest to regulacja przenikania dźwięku dla wchodzącego sygnału dźwiękowego.

Speed 1 - 16 : Umożliwia suwakowi działanie jako jeden z 16 masterów szybkości.

BPM (Beats Per Minute) : Zmiana tempa w BPM.

Rate 1 - 16 : Umożliwia suwakowi działanie jako jeden z 16 masterów tempa.

Playback 1 - 50 : Umożliwia suwakowi działanie jako jeden z 50 masterów odtwarzania.

Empty : Usuwa jakiegokolwiek funkcje z suwaka.

/ Zapytanie / Małe okna / Select Filter

Służy do wyboru filtra w arkuszu **Channel** i arkuszu **Fixture**.

Znajduje się w opcjach arkusza, zakładka **Layer Filter**.

Oto jak może to wyglądać. Tutaj mamy następujące opcje:

None : Nie użyto filtra.

Programmer : Arkusz pokazuje tylko atrybuty i wartości z twojego programera.

Active : Arkusz pokazuje tylko kanały i wartości które będą zapisane (o ile wykonamy taki zapis).

Parked : Arkusz pokazuje tylko zaparkowane atrybuty i wartości.

Sequ : Arkusz wyświetla tylko atrybuty i wartości używane przez aktualny wybrany executor.

Sequ - : Arkusz wyświetla tylko atrybuty i wartości używane przez aktualny wybrany executor. Nie wyświetla atrybutów które mają tylko swoją domyślną wartość.

/ Zapytanie / Małe okna / Select Fixture Layer

Służy do wyboru warstwy urządzeń dla MA VPU w **Setup** → **Network** → **Network Configuration** → **VPU**.

Jest to lista wszystkich warstw w twojej konfiguracji urządzeń. Tutaj można wybrać warstwę do której MA VPU ma się odwoływać.

/ Zapytanie / Małe okna / Select Function (klawisz)

Służy do wyboru w menu Assign funkcji dla klawiszy executorów.

Oto jak może to wyglądać. W tym zapytaniu możemy wybrać pożądaną funkcję dla klawisza executora.

Klawisze executorów mogą mieć poniższe funkcje:

Empty : Klawisz nie ma funkcji.

<<< : Wykonuje skok o cue wstecz bez czasów przenikania i opóźnienia.

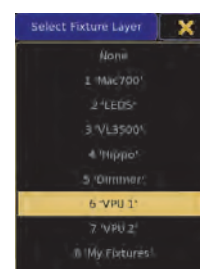
>>> : Wykonuje skok o cue do przodu bez czasów przenikania i opóźnienia.

Nie aktywuje funkcji 'follow'.

Black : Zeruje intensywność executora tak długo jak wciśnięty jest klawisz.

DoubleSpeed : Podwaja szybkość.

DoubleRate : Podwaja tempo.



Fix : Powoduje zakotwiczenie (zapobiega zmianie strony) lub odkotwiczenie executora.

Flash : Włącza executor tak długo jak wciśnięty jest klawisz.

Go : Wykonuje polecenie **Go**. Używa czasów przenikania i opóźnienia.

GoBack : Wykonuje przenikanie wstecz.

Goto : Wywołuje zapytanie **Select Cue** pozwalające wybrać cue do której ma być przejście.

HalfSpeed : Zmniejsza szybkość o połowę.

HalfRate : Zmniejsza tempo o połowę.

Kill : Ma tą samą funkcjonalność co **Go**, lecz dodatkowo wyłącza wszystkie inne executy (za wyjątkiem tych, które mają włączoną opcję **Kill protect**).

Learn : Służy do ustawiania szybkości. Przyciskając go co najmniej dwa razy, automatycznie ustawiamy szybkość do wybitego rytmu.

Load : Wywołuje zapytanie **Select Cue** pozwalające wybrać cue do wczytania.

Off : Wyłącza executor.

On : Włącza executor.

Park : Parkuje urządzenia z sekwencji, grupy lub efektu (zwykłego lub bitmapowego).

Pause : Zatrzymuje aktywne przenikanie i/lub opóźnienie. To również pauzuje spektakl kodu czasowego.

Rate1 : Resetuje suwak szybkości. Zobacz **Speed** niżej.

Select : Wybiera dany executor.

Selfix : Wybiera urządzenia z sekwencji, grupy lub efektu (zwykłego lub bitmapowego).

Swop : Po wciśnięciu wszystkie inne urządzenia są wygaszane (za wyjątkiem tych z włączoną opcją **Swop protect**). Powracają po zwolnieniu przycisku.

Temp : Włącza executor na tak długo jak wciśnięty jest klawisz.

Toggle : Włącza/wyłącza aktywną sekwencję.

Top : Włącza przenikanie do pierwszej cue w sekwencji.

UnPark : To odparkowuje zaparkowane urządzenia.

MasterXFade : To włącza/wyłącza Manual XFade w specjalnych masterach **Preset Time** lub **Executor Time**.

/ Zapytanie / Małe okna / Select Function (suwak)

By otworzyć to zapytanie, wciśnij na wirtualnym suwaku w menu **Assign**. Otworzy się zapytanie **Select Function**.

Dostępne jest 12 różnych opcji dla suwaka executora:

Empty : Suwak nie ma funkcji.

Master : Suwak sterujący jasnością.

Crossfade : Pojedynczy crossfader, do ręcznego przenikania między dwiema cue.

CrossfadeA : Pierwszy z suwaków podwójnego ręcznego crossfadera, do przenikania między dwiema cue. Pracuje razem z **CrossfadeB**.

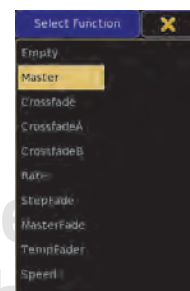
CrossfadeB : Drugi z suwaków podwójnego ręcznego crossfadera, do przenikania między dwiema cue. Pracuje razem z **CrossfadeA**.

Rate : Współczynnik/mnożnik dla czasów fade i delay w sekwencji. Jeśli włączono opcję Link Effect to Rate, dotyczyć będzie też efektów zapisanych do cue. Więcej informacji w "Menu Assign" na stronie 453.

StepFade : Odpowiada za czas przenikania między krokami chasera. Opisywany jest również jako "miękkosc" chasera.

MasterFade : Steruje czasem wejścia i zejścia chasera przy jego włączeniu i wyłączeniu. Steruje również czasem wyłączenia dla executorów.

TempFader : Przenikanie do cue przy podniesieniu, oraz przenikanie do wyłączenia cue przy opuszczaniu.



Speed : To jest suwak szybkości. Zmieniamy nim czasy przenikania i opóźnienia w efektach w cue, oraz szybkości przebiegu w chaserze.

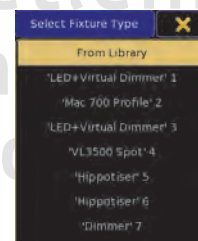
StepInFade : Steruje czasem "step in" w krokach chasera.

StepOutFade : Steruje czasem "step out" w krokach chasera.

/ Zapytanie / Małe okna / Select Fixture Type

Używa się go do wybrania typu urządzenia.

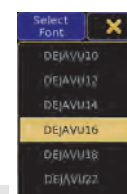
Oto jak może wyglądać. Jest to lista zaimportowanych typów urządzeń.



/ Zapytanie / Małe okna / Select Font

Używane do wybrania rozmiaru czcionki w arkuszu.

Oto jak może to wyglądać. Tutaj możemy wybrać jeden z różnych rozmiarów czcionki.



/ Zapytanie / Małe okna / Select Font Size

Zapytanie **Select Font Size** otwieramy w opcjach widoku Layout View, dostępnych po wciśnięciu żółtej kulki w górnym lewym rogu.

W opcjach widoku Layout View można wybrać domyślny rozmiar czcionki dla elementów puli i/lub urządzeń/kanałów.

Jeśli zmienisz rozmiar czcionki, opcja nowego rozmiaru dotyczyć będzie tylko później dodawanych elementów. Rozmiary czcionki w już obecnych elementach nie będzie zmieniana.

Dostępne są trzy rozmiary czcionek:

Small : Mały rozmiar czcionki.

Default : Domyślny rozmiar czcionki. Ten rozmiar automatycznie się dostosowuje, aby czcionka zawsze była czytelna, w zależności od powiększenia.

Big : Duży rozmiar czcionki.

/ Zapytanie / Małe okna / Select Form

Używane do wybrania przebiegu w linii efektu.

Oto jak może to wyglądać. Tutaj wybieramy jeden z dostępnych przebiegów do użycia w linii efektu.



/ Zapytanie / Małe okna / Select Groupmaster Mode

Służy do wyboru w menu Assign trybu dla mastera grupy.

Oto jak może to wyglądać. Możesz to utworzyć tą opcję w części **Options** w menu **Assign**, gdy executor ma funkcję mastera grupy.

Są trzy różne tryby dla mastera grupy:

Mode Positive : Gdy master grupy jest w górze, to pozwala grupie świecić. Jeśli masz nakładanie się kanałów/urządzeń, to wystarczy jeden master grupy podniesiony aby urządzenia/kanały świeciły. Działa regułą HTP.

Mode Negative : Ten typ mastera grupy zastępuje inne mastery grup. Jeśli masz nakładanie się kanałów/urządzeń, to wystarczy jeden master grupy opuszczony aby ograniczyć świecenie urządzeń/kanałów. Działa regułą LoTP.

Mode Additive : Podnosząc taki master grupy, dodajemy wartości wyjściowej (jasności) do grupy.



/ Zapytanie / Małe okna / Select Image Size

Zapytanie **Select Image Size** otwieramy w opcjach widoku Layout View, dostępnych po wciśnięciu żółtej kulki w górnym lewym rogu.

W opcjach widoku szablonu Layout, można wybrać domyślny rozmiar obrazu dla elementów puli i urządzeń / kanałów.

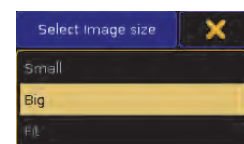
Jeśli zmienisz rozmiar obrazka, opcja nowego rozmiaru dotyczyć będzie tylko później dodawanych elementów. Rozmiary obrazków w już obecnych elementach nie będą zmieniane. By zmieniać już istniejące elementy, trzeba użyć **Edit Layout Element**.

Dostępne są trzy rozmiary obrazka:

Small : Dla małych obrazków, jako domyślnych dla widoku Layout, wciśnij Small. Małe obrazy są wyświetlane na środku obiektów szablonu Layout. Przydatne do ikon, np. symbol skanera.

Big : Dla dużych obrazków, jako domyślnych dla widoku Layout, wciśnij Big. Duże obrazki powiększają się, aż jedna ze stron zetknie się z obwódką obiektu szablonu Layout. Przydatne dla obrazków, np. ruchomego światła.

Fit : Dla obrazów, które domyślnie automatycznie się skalują, wciśnij Fit. Skalujące się obrazy będą dopasowywać się do kształtu obiektu. Może to deformować obraz. Przydatne dla obrazów, np. ruchomych świateł.



/ Zapytanie / Małe okna / Select Input Filter

To małe okno zapytania służy do wyboru filtra wejściowego w executorze. Używane jest w menu **Assign**.

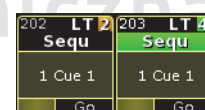
Filtr wejściowy służy do ograniczenia co ma być zapisywane w sekwencji. Filtry wejściowe są stosowane do sekwencji. Więc jeśli masz tą samą sekwencję na wielu executorach, i zadasz filtr wejściowy na jednym z nich, to wszystkie z nich będą go używać. Może to wyglądać następująco.

Executory jako filtra wejściowego mogą używać **No Filter**, Świat, lub Filter. Są oddzielone pomarańczową linią.

Światy mogą ograniczać selekcję urządzeń/kanałów i atrybutów. Filtry mogą ograniczać atrybuty, lecz również warstwy wartości, czasów wartości oraz warstwy efektów. Przykładowo, jeśli masz filtr który tylko pozwala użyć wartości efektów, to nie możesz zapisywać zwykłych (statycznych) wartości, a tylko informacje efektu. A jeśli użyjesz filtr nie pozwalający użyć wartości efektów, to wtedy nie zapiszesz jakichkolwiek efektów w sekwencji.

Gdy zostanie nałożony filtr wejściowy, to numer sekwencji na widoku mini executorów jest oznaczony pomarańczowym tłem, oraz zielonym tłem dla wybranego executora.

Do nałożenia filtra wejściowego można użyć klawisza **Assign**. Powiedzmy że chcesz przypisać Świat 2 do sekwencji 3. Użyj następującego polecenia.



[Channel]> Assign World 2 Sequence 3

Możesz również tylko przycisnąć klawisz **Assign** a następnie na elemencie z puli **World** lub **Filter** a następnie na pożądanej sekwencji z puli **Sequence** (nie przycisku executora!).

/ Zapytanie / Małe okna / Select Interleave

Używane do wyboru wartości przełożenia Interleave w linii efektu w edytorze efektu.

Można wybrać przełożenie Interleave dla linii efektu. Mamy wiele opcji:

None : Przełożenie nie jest używane.

Odd : Są to wszystkie nieparzyste urządzenia w selekcji. Np. pierwsze, trzecie, piąte, siódme i dziewiąte urządzenie które wybraliśmy.

Even : Są to wszystkie parzyste urządzenia w selekcji. Np. drugie, czwarte, szóste, ósme i dziesiąte urządzenie z naszej selekcji.

1 of 3, 2 of 3, 3 of 3 : To dzieli selekcję na trzy grupy. Można wtedy wybrać pierwszą, drugą lub trzecią część tej grupy.

1 of 4, 2 of 4, 3 of 4, 4 of 4 : To dzieli selekcję na cztery grupy. Można wtedy wybrać pierwszą, drugą, trzecią lub czwartą część tej grupy.

Bazuje to na kolejności selekcji urządzeń. Przykładowo nie muszą to być nawet z urządzenia z parzystymi numerami.



/ Zapytanie / Małe okna / Select Keycode

To służy do wyboru klawisza aktywowanego w konfiguracji Remote Input.

Tutaj można wybrać jaki klawisz powinien być aktywowany zewnętrznym sygnałem.



/ Zapytanie / Małe okna / Select Light Mode

Służy do wyboru trybu świecenia w 2Port Node.

Dostęp do tej opcji mamy w konfiguracji **2Port Node** w menu **Setup** → **Network** → **MA Network Configuration**.

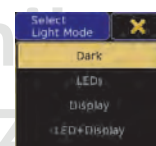
Dostępne są cztery różne tryby świecenia:

Dark : Tym wyłączamy kontrolki LED danych oraz podświetlanie wyświetlacza.

LEDs : Tym aktywujemy pracę kontrolki LED danych. Nie mogą być one ściemniane ustawieniem "Light Intensity" w konfiguracji 2Port.

Display : To włącza podświetlanie wyświetlacza. Jasność może być sterowana ustawieniem "Light Intensity" w konfiguracji 2Port.

LED+Display : To włącza kontrolki LED oraz podświetlanie wyświetlacza.



/ Zapytanie / Małe okna / Select Link Mode

Służy do wyboru trybu sprzężenia w arkuszach sekwencji.

Tutaj mamy następujące opcje:

Link Selected : To sprzęga arkusz z wybranym executorem.

Not linked : To sprzęga arkusz z executorem wybranym w zakładce **Assign Executor**.

Link Last Go : To sprzęga arkusz z executorem który jako ostatni wykonywał komendę **Go**.

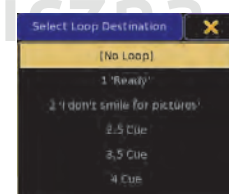


/ Zapytanie / Małe okna / Select Loop Destination

Służy do wybrania cue, do której ma powracać pętla.

Używa się go w arkuszu **Sequence Executor**, w kolumnie **Loop**.

Tutaj można wybrać jedną z poprzednich cue (nie dotyczy cue częściowych).



/ Zapytanie / Małe okna / Select Mask

Służy do wyboru maski do ładowania lub wczytywania.

To zapytanie służy do wybrania maski do wczytania z puli masek w oknie **Edit Mask**. Bardzo podobne jest zapytanie **Select Mask** do zapisania aktualnych kryteriów do elementu puli. Jedyną różnicą jest że w zapytaniu zapisu nie widać zablokowanych elementów puli. Oto jak może wyglądać. Tutaj możemy wybrać jeden z elementów puli masek.



/ Zapytanie / Małe okna / Select Master GO

Służy do wyboru w menu Assign trybu Master GO.

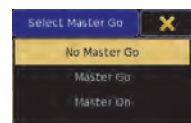
Możesz to otworzyć tą opcję w części **Options** w menu **Assign**.

Są trzy różne tryby dla mastera grupy: Działają gdy mamy wyłączony "auto stop":

No Master Go : Gdy opuścimy suwak Master i podniesiemy z powrotem, to cue jest nadal odtwarzana.

Master Go : Gdy opuścimy suwak Master i podniesiemy z powrotem, to wykonane zostaje **Go**.

Master On : Gdy opuścimy suwak Master i podniesiemy z powrotem, to cue jest przeładowana (ponowne przenikanie).



/ Zapytanie / Małe okna / Select MIB

Służy do wyboru czy urządzenia powinny działać z funkcją Move In Black.

Możemy otworzyć to zapytanie w arkuszu **Sequence Executor**, gdzie mamy opcję do MIB. Oto jak może wyglądać:

W górnej belce mamy opcję zamknięcia zapytania (używając).

Można wybrać jedną z trzech opcji:

None : To usuwa informacje MIB.

Late : To aktywuje MIB najpóźniej jak to możliwe.

Early : To aktywuje MIB najwcześniej jak to możliwe.

Pod tymi trzema opcjami jest lista wszystkich poprzednich cue (bez cue częściowych). Tutaj można wybrać cue od której MIB powinno nastąpić.



/ Zapytanie / Małe okna / Select Mode (cue)

Służy do wyboru trybu cue w arkuszu **Sequence Executor**.

Tutaj mamy następujące opcje:

Normal : Normalny tryb śledzenia.

Assert : Stan jest przywracany z użyciem oryginalnych czasów.

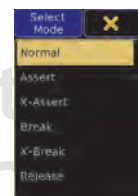
X-Assert : Stan jest przywracany z użyciem czasów aktualnej cue.

Break : Przerywa śledzenie i wykonuje Assert.

X-Break : Przerywa śledzenie i wykonuje X-Assert.

Release : Release wyłączy executor po wykonaniu przenikania.

Jeśli ktoś chce dowiedzieć się więcej o różnych trybach, należy sprawdzić przewodnik o pracy z różnymi trybami cue.

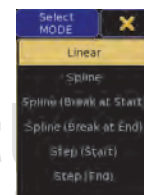


/ Zapytanie / Małe okna / Select Mode (linia)

To służy do wybrania typu linii jaka powinna być użyta w edytorze kształtów.

Tutaj możemy wybrać jeden z następujących trybów linii:

- Linear** : To tworzy prosty odcinek między dwoma punktami.
- Spline** : To tworzy gładko zakrzywiony odcinek między dwoma punktami.
- Spline (Break at Start)** : Tworzy to ostry narożnik od poprzedniego punktu i gładkie łączenie z następnym punktem.
- Spline (Break at End)** : Tworzy to ostry narożnik do następnego punktu i gładkie łączenie z poprzednim punktem.
- Step (Start)** : Daje natychmiastowy skok do nowej wartości i utrzymuje go do następnego punktu.
- Step (End)** : Utrzymuje wartość do osiągnięcia następnego punktu, a następnie robi skok do następnej wartości.



Użycie tych różnych trybów linii tworzy bardzo zróżnicowane odcinki.

/ Zapytanie / Małe okna / Select Mode (bramka)

Służy do wyboru trybu w 2Port Node.

Dostęp do tej opcji mamy w konfiguracji dla 2Port Node w menu **Setup** → **Network** → **MA Network Configuration**.

Są trzy różne tryby dla twojego urządzenia Node:

- MA-Net1** : Umożliwia użycie node z grandMA serii 1.
- MA-Net2** : Umożliwia użycie node z grandMA serii 2.
- Art-Net** : Przełącza node w tryb Art-Net. Umożliwia do użycie z dowolnym innym sprzętem komunikującym się przez Art-Net.



/ Zapytanie / Małe okna / Select Mode (Preset)

Służy do wyboru domyślnego trybu presetu w **Setup** → **User** → **Defaults** → **Preset Defaults**.

Tutaj mamy następujące opcje:

- Selective** : To tworzy preset tylko dla wybranych urządzeń.
- Global** : To tworzy preset dla wszystkich urządzeń tych samych typów co wybrane urządzenia.
- Universal** : To tworzy preset dla wszystkich urządzeń, niezależnie od wybranych typów.



/ Zapytanie / Małe okna / Select MSC In Command

Służy to do wybrania formatu polecenia w jakim powinna być odebrana przychodząca wiadomość.

Tutaj mamy następujące opcje:

- Moving Light** : To interpretuje przychodzące polecenie w formacie **Moving Light** (Hex = 02).
- General Light** : To interpretuje przychodzące polecenie w formacie **General Light** (Hex = 01).
- All** : To interpretuje przychodzące polecenie w formacie **All** (Hex = 01).

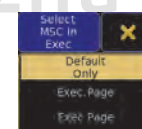


/ Zapytanie / Małe okna / Select MSC In Exec

Służy to do wybrania executora, do którego ma odnosić się odbierane polecenie.

Tutaj mamy następujące opcje:

- Default Only** : To wysyła przychodzące polecenie Midi Show Control do wybranego executora(ów).
- Exec.Page** : To wysyła polecenie do wyznaczonego executora na wyznaczonej stronie - rozdzielone kropką (Hex = 2E).
- Exec Page** : To wysyła polecenie do wyznaczonego executora na wyznaczonej stronie - rozdzielone spacją (Hex = 20).



/ Zapytanie / Małe okna / Select MSC In Mode

Używa się tego do wybrania jak konsola powinna odbierać komunikaty Midi Show Control.

Tutaj mamy następujące opcje:

Disabled : To dezaktywuje wszelkie przychodzące komunikaty Midi Show Control.

Ethernet : Z tą opcją mamy nasłuchiwanie komunikatów MSC na złączu Ethernet wybranym w opcji MSC.

Midi : Z tą opcją mamy nasłuchiwanie komunikatów MSC na złączu Midi In na tylnym panelu.



/ Zapytanie / Małe okna / Select MSC Out Command

Służy to do wybrania formatu polecenia w jakim powinna być nadana wychodząca wiadomość.

Tutaj mamy następujące opcje:

Moving Light : To nadaje wychodzące polecenie w formacie Moving Light (Hex = 02).

General Light : To nadaje wychodzące polecenie w formacie General Light (Hex = 01).

All : To nadaje wychodzące polecenie w formacie All (Hex = 7F).



/ Zapytanie / Małe okna / Select MSC Out Exec

Służy to do wybrania executora, do którego ma odnosić się wysyłane polecenie.

Tutaj mamy następujące opcje:

Default Only : To przesyła polecenie Midi Show Control do domyślnego odbiornika.

Exec.Page : To nadaje polecenie do wyznaczonego executora na wyznaczonej stronie - rozdzielone kropką (Hex = 2E).

Exec Page : To nadaje polecenie do wyznaczonego executora na wyznaczonej stronie - rozdzielone spacją (Hex = 20).



/ Zapytanie / Małe okna / Select MSC Out Mode

Używa się tego do wybrania jak konsola powinna nadawać komunikaty Midi Show Control.

Tutaj mamy następujące opcje:

Disabled : To dezaktywuje wszelkie wysyłane komunikaty Midi Show Control.

Ethernet : To wysyła komunikaty MSC na złączu Ethernet ustawionym w opcjach MSC.

Midi : To wysyła komunikaty przez złącze Midi Out na tylnym panelu.



/ Zapytanie / Małe okna / Select New Sub Track

Służy do wybrania nowej podścieżki w edytorze kodu czasowego.

Tutaj można wybrać jedną z następujących podścieżek (aktualna podścieżka nie będzie widoczna):

Master : Jest to master intensywności lub rozmiaru.

Crossfade (XFade) : Jest to pojedynczy ręczny crossfader między dwiema cue.

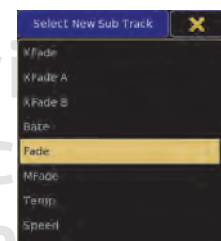
CrossfadeA (XFade A) : Jest to pierwszy z dwóch suwaków ręcznego crossfadera między dwiema cue. To działa razem z **CrossfadeB**.

CrossfadeB (XFade B) : Jest to drugi z dwóch suwaków ręcznego crossfadera między dwiema cue. To działa razem z **CrossfadeA**.

Rate : To jest suwak tempa. Zmieniamy nim czasy przenikania i opóźnienia w sekwencji. Jeśli masz włączone **Effect Speed** w opcjach executora, to również sterujesz szybkością efektów.

StepFade (Fade) : Odpowiada za czas przenikania między krokami chasera. Opisany jest również jako "miętkość" chasera.

MasterFade (MFade) : Jest to czas wejścia i zejścia chasera przy jego aktywowaniu i wyłączeniu.



TempFader (Temp) : Jest to suwak który przenika cue do włączenia przy podniesieniu, oraz przenika cue do wyłączenia gdy jest opuszczany.

Speed : To jest suwak szybkości. Zmieniamy nim czasy przenikania i opóźnienia efektów w cue, oraz szybkość przebiegu w chaserze.

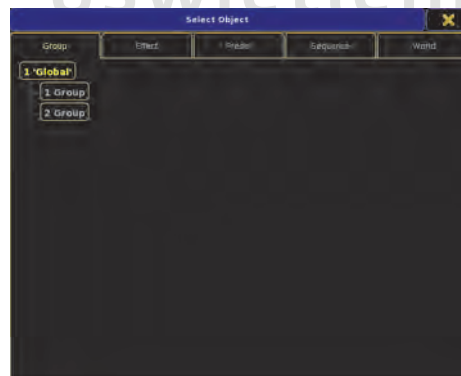
/ Zapytanie / Małe okna / Select Object

Tego używamy do wyboru obiektu do maski.

Gdy wybierzesz w masce kryterium "w obiekcie", to trzeba wybrać obiekt. To umożliwi ten wybór.

W tym oknie zapytania jest 5 zakładek: Group, Effect, Preset, Sequence oraz World.

Każda wyświetla wszystkie obiekty w ich zakresach.



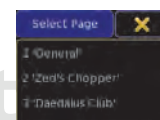
/ Zapytanie / Małe okna / Select Page

To małe okno zapytania służy do wyboru aktualnego kanału lub strony executorów.

Gdy masz opcję wybrania strony, otrzymasz następujące zapytanie:

Jeśli strona ma nazwę, to wyświetli numer strony a następnie nazwę. Jeśli nie ma nazwy, to tylko wyświetli numer z dopiskiem "Page".

Jest również przycisk do zamykania okna zapytania.



/ Zapytanie / Małe okna / Select Path

Służy do wyboru profilu DMX jaki ma być użyty jako przejście w cue.

Tutaj możemy wybrać jeden ze stworzonych profili DMX.



/ Zapytanie / Małe okna / Select Playback Filter

To małe okno zapytania służy do wyboru filtra odtwarzania w executorze. Używane jest w menu **Assign**.

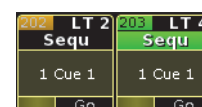
Filtr odtwarzania służy do ograniczenia co ma być odtwarzane przez executor. Filtry odtwarzania są stosowane do executorów. Więc jeśli masz tą samą sekwencję na wielu executorach, i zadasz filtr odtwarzania na jednym z nich, to tylko ten jeden będzie używać tego filtra. Przykładowo, jeśli zadasz filtr zawierający tylko atrybuty dimmerów, to executor będzie odtwarzał tylko wartości dimmerów z tej sekwencji - wartości pan/tilt, itd. nie będą odtwarzane.

Executory jako filtr wyjściowy mogą używać 'No Filter', świat, lub filtr odtwarzania. Są one oddzielone pomarańczową linią.

Światy mogą ograniczać selekcję urządzeń/kanałów i atrybutów. Filtry mogą ograniczać tylko atrybuty.

Gdy zostanie nałożony filtr odtwarzania, to numer executora na widoku mini executorów jest oznaczony pomarańczowym tłem, oraz zielonym tłem dla wybranego executora.

Do nałożenia filtra odtwarzania można użyć klawisza **Assign**. Powiedzmy że chcesz przypisać Świat 2 do executora 3. Użyj następującego polecenia.



[Channel]> Assign World 2 Executor 3

Możesz również tylko przycisnąć klawisz **Assign** a następnie na elemencie z puli **World** lub **Filter** a następnie na pożądanym executorze.

/ Zapytanie / Małe okna / Select Playback Master

To małe okno zapytania jest używane jest w menu Assign. Można go użyć do przypisania executora do mastera odtwarzania.

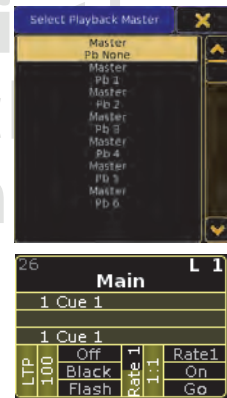
To jest lista wszystkich możliwych masterów odtwarzania.

W aktualnej wersji można mieć 50 różnych masterów odtwarzania.

Jeśli przypiszemy master odtwarzania do executora, to miniaturowe okienko executora będzie mieć dodatkowy pasek suwaka. Prawy (z opisem **Rate1** lub **1:1**) jest masterem odtwarzania.

Na chwilę obecną nie ma podglądu na to który master odtwarzania jest przypisany do executora, dopóki nie wejdziemy do menu **Assign**.

Można zamknąć zapytanie bez zmiany czegokolwiek, wciskając w górnym prawym rogu.



/ Zapytanie / Małe okna / Select Pool Playback

W zapytaniu **Select Pool Playback** wybieramy zachowanie elementów z puli sekwencji i efektów w widoku **Layout View**.

Są dwa sposoby otworzenia zapytania **Select Pool Playback**.

- Użycie menu **Setup**:
 1. Otwórz menu **Setup**, zakładkę **User** i wybierz **Defaults**.
 2. Wybierz **Layout Defaults** i zakładkę **Layout Data Defaults**.
 3. Wciśnij na polu pod **Pool Playback**.
- Użycie opcji widoku **Layout View**:
 1. Otwórz **Layout View** a następnie otwórz opcje widoku żółtą kulka w górnym lewym rogu.
 2. Wybierz **Layout Data**.
 3. Wciśnij na polu pod **Pool Playback**.

Otworzy się zapytanie **Select Pool Playback**.

Funkcjonalność "Pool Playbacks" (odtworzenie z puli) to wirtualne executyory dla sekwencji i efektów. Sprawdź stan wirtualnych executorów w menu **Off**.

Dla wybranych Pool Playback lub Direct Action Playback, element sekwencji lub efektu jest wyświetlany w ich kolorach (oliwkowo żółty i fioletowy) w dolnej części.

Dostępne są trzy opcje Pool Playback:

No Pool Playback : Dolna część elementu puli sekwencji lub efektu, jest wyświetlana na szaro. Jeśli nie masz selekcji, wciśnięcie na elemencie sekwencji lub efektu wykonuje komendę SelfFix. Jeśli masz selekcję, wciśnięcie na elemencie sekwencji lub efektu, wykonuje komendę At.

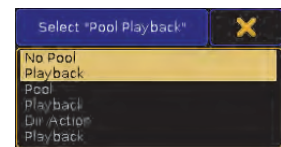
Pool Playback : Aby wykonać Go, wciśnij na elemencie sekwencji lub efektu.

Jeśli element sekwencji lub efektu jest włączony, można otworzyć menu **Assign** lub **Edit**.

By otworzyć menu **Assign**, wciśnij w górnej części elementu puli. Do czasu zamknięcia menu **Assign**, w górnej części elementu puli jest jasno czerwona, z napisem **Assign**.

By otworzyć menu **Edit**, wciśnij w dolnej części elementu puli. W górnej części wyświetlany jest napis **Edit**, a cała górna część jest wyświetlana na ciemno czerwono, aż do zamknięcia menu **Edit**.

Dir. Action Playback (Direct Action Playback) : Element sekwencji lub efektu działa jak klawisz executora konsoli. Domyślne ustawienie jest domyślnym ustawieniem dla klawiszy executora. Jeśli executor jest wyłączony, element puli nie jest już executorem.



/ Zapytanie / Małe okna / Select Predefined Effect


To małe okno zapytania służy do wyboru jednego z gotowych efektów.

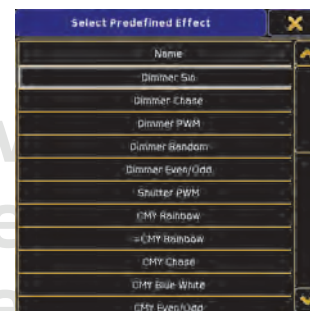
Po wciśnięciu na **Predefined** w edytorze efektów, otwiera się następujące okno:

Jest to spora lista wszystkich fabrycznie gotowych efektów w konsoli.

Wybranie jednego z nich stworzy ten efekt.

Jeśli stworzysz efekt używający atrybutów których nie ma w spektaklu, to pokażą się jako NONE.

Jest również przycisk  do zamykania okna zapytania.




/ Zapytanie / Małe okna / Select Predefined Macro

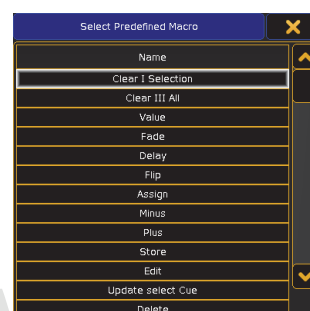
To małe okno zapytania służy do wyboru jednego z gotowych makr.

Po wciśnięciu na **Predefined** w edytorze makra, otwiera się następujące okno:

Jest to spora lista wszystkich fabrycznie gotowych makr w konsoli.

Wybranie jednego z nich stworzy to makro.

Jest również przycisk  do zamykania okna zapytania.



/ Zapytanie / Małe okna / Select Predefined MATricks

To małe okno zapytania służy do wyboru jednego z gotowych MATricks.

Po wciśnięciu na **Load Predefined** w edytorze **Edit MATricks**, otwiera się następujące okno:

Jest to spora lista wszystkich fabrycznie gotowych MATricks w konsoli.

Wybranie jednego z nich stworzy taki przycisk w puli MATricks.

Lista ta zawiera wszystkie MATricks z pliku "predefined.xml" z folderu "matricks" w konsoli.

Jest również przycisk  do zamykania okna zapytania.



/ Zapytanie / Małe okna / Select Preset Readout

Używane do wyboru sposobu wyświetlania presetów w arkuszach.

Tutaj mamy następujące opcje:

Names : Wyświetlane będą tylko nazwy presetów.

Number : Wyświetlane będą tylko numery presetów.

Numbers & Names : Ta opcja wyświetla razem numery i nazwy presetów.

/ Zapytanie / Małe okna / Select Priority

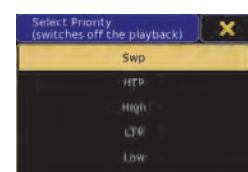
Służy do wyboru w priorytetu executora w menu Assign.

Możesz to otworzyć tą opcję w części **Options** w menu **Assign**.

Mamy pięć różnych opcji:

Swp (Swap) : Master steruje atrybutami intensywności jako Swap (LTP z priorytetem wyższym od HTP).

HTP (wyższy jest ważniejszy) : Master steruje atrybutami intensywności regułą "wyższy jest ważniejszy" (ponad LTP).



High : Master steruje atrybutami intensywności regułą "późniejszy jest ważniejszy", wysoki priorytet LTP.

LTP (późniejszy jest ważniejszy) : Master steruje atrybutami intensywności regułą "późniejszy jest ważniejszy", normalny priorytet LTP.

Low : Master steruje atrybutami intensywności regułą "późniejszy jest ważniejszy", niski priorytet LTP.

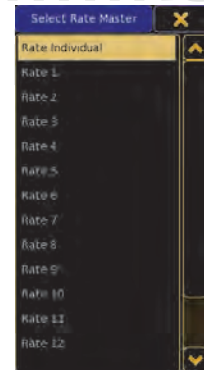
Uwaga: Zmianianie priorytetu odtwarzanego executora spowoduje wyłączenie go.

/ Zapytanie / Małe okna / Select Rate Master

Używa się go do wybrania mastera tempa.

Mamy dostęp do 15 masterów tempa. Każdy master może być przypisany jako suwak specjalnego mastera szybkości.

Domyślna opcja to **Rate Individual**, jest ona używana gdy executor nie jest skojarzony z którymkolwiek z 15 masterów tempa.



/ Zapytanie / Małe okna / Select Readout

Służy do wyboru sposobu wyświetlania w arkuszach.

Tutaj mamy następujące opcje:

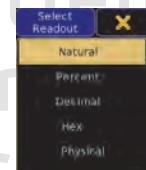
Natural : Wyświetlanie wartości procentowych z jedną częścią dziesiętną. Jako że cały zakres jednego kanału DMX to 256 kroków, a wartość procentowa to 100 kroków, to dodatkowa część dziesiętna pokazuje dokładniej gdzie znajduje się wartość z 256-cio stopniowego zakresu. Niektóre wartości mogą być również wielkościami względnymi. Jeśli domyślne wartości pan/tilt są na "0", to można mieć np. wartość pan na "-20".

Percent : Wyświetla wartość w procentach (100 kroków).

Decimal : Pokazuje rzeczywistą wartość w zakresie DMX (256 kroków).

Hex : Odczyt ma postać szesnastkową.

Physical : Wyświetla fizyczne wartości parametrów.



/ Zapytanie / Małe okna / React to Dim

Służy do wyboru czy i jak parametr powinien reagować na dimmer.

Tutaj mamy następujące opcje:

No Function : Parametr nie reaguje na wartość dimmera.

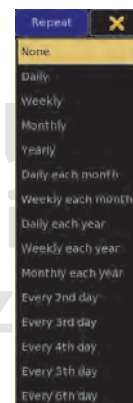
Linear : Parametr będzie połączony z wartością dimmera. Będzie podążać za wartością dimmera. Jeśli przykładowo dimmer jest na 20%, to parametr ten będzie miał 20%. Jeśli wartość dimmera będzie 50%, to parametr ten będzie na 50%.

Inverse : Parametr będzie połączony z wartością dimmera. Będzie stanowić odwróconą reakcję dimmera, symetrycznie do środka. Jeśli przykładowo dimmer jest na 20%, to parametr ten będzie miał 80%. Jeśli dimmer jest na 50%, to parametr ten będzie miał 50%.



/ Zapytanie / Małe okna / Select Repeat

Służy do wyboru jak często wpis z harmonogramu będzie się powtarzał. Tutaj możemy wybrać jeden z dostępnych czasów powtarzania dla naszego wpisu.



/ Zapytanie / Małe okna / Select Restart Mode

Służy do wyboru w menu **Assign** trybu restartu executora. Możesz otworzyć tą opcję w części **Options** w menu **Assign**. Decyduje ona co powinno się stać gdy executor zostanie wyłączony i ponownie włączony. Dostępne są trzy różne tryby restartu:



First Step : Ten tryb zawsze restartuje sekwencję od pierwszego kroku.

Current Step : Ten restartuje sekwencję od kroku/cue, w której sekwencja była wyłączona.

Next Step : Ten restartuje sekwencję od następnego kroku/cue, względem miejsca w którym executor był wyłączony.

/ Zapytanie / Małe okna / Select Rights

Służy do wyboru uprawnień użytkownika w konfiguracji użytkowników i profili. Tutaj mamy następujące opcje:

Admin : To daje użytkownikowi pełne uprawnienia do wszystkiego.

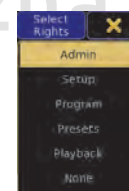
Setup : To umożliwia użytkownikowi na wykonywanie zmian od poziomu zmian w konfiguracji.

Program : To umożliwia użytkownikowi na wykonywanie zmian od poziomu programowania spektaklu.

Presets : To umożliwia użytkownikowi na wykonywanie zmian od poziomu aktualizacji presetów. To nie jest jeszcze zaimplementowane.

Playback : To umożliwia użytkownikowi uruchamianie executorów i posiadanie wartości w programerze.

None : Daje tylko możliwość podglądu. To nie jest jeszcze zaimplementowane.



/ Zapytanie / Małe okna / Select Start

Służy do wyboru kiedy wpis z harmonogramu powinien się uruchomić. Tutaj mamy wybór pięciu różnych opcji:

Absolute : Ta opcja pozwala ustawić konkretny czas na dany dzień.

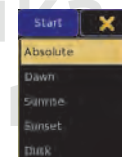
Dawn : Ta opcja aktywuje komendę o świcie.

Sunrise : Ta opcja aktywuje komendę o wschodzie słońca.

Sunset : Ta opcja aktywuje komendę o zachodzie słońca.

Dusk : Ta opcja aktywuje komendę o zmierzchu.

Ostatnie cztery opcje są wyznaczone według lokalizacji konsoli. Obliczane są według danych wprowadzonych w **Setup** → **Console** → **Date & Time**.



/ Zapytanie / Małe okna / Select Send To

Używa się tego do kogo konsoleta powinna wysyłać komunikaty Midi Show Control.

Tutaj mamy następujące opcje:

Send To Group : Ta opcja wysyła komunikaty Midi Show Control do zadanego numeru grupy MSC Out Group.

Send To Device : Ta opcja wysyła komunikaty Midi Show Control do zadanego numeru urządzenia MSC Out Device.

Send To All : Ta opcja wysyła komunikaty Midi Show Control do wszystkich grup i urządzeń.



/ Zapytanie / Małe okna / Select Speed Group

Używa się go do wybrania grupy szybkości.

Mamy dostęp do 16 masterów grup szybkości. Każdy master może być przypisany jako suwak specjalnego mastera grupy szybkości.

Domyślna opcja to **Speed Individual**, jest ona używana gdy executor nie jest skojarzony z którąkolwiek z 16 grup szybkości.



/ Zapytanie / Małe okna / Select Speed Mode

Służy do wyboru trybu szybkości w efektach i grupach szybkości.

Tutaj mamy następujące opcje:

Hz (Herce) : Wyświetla czas w Hercach. 1 Hz to jeden cykl na sekundę.

BMP (takty na minutę) : To wyświetla czas jako takty na minutę.

Sec. (sekundy) : To wyświetla czas w sekundach.



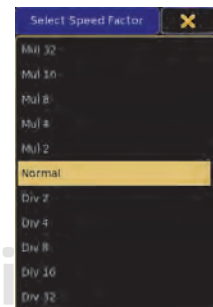
/ Zapytanie / Małe okna / Select Speed Factor

Służy do wybrania współczynnika szybkości

Tutaj możemy pomnożyć lub podzielić szybkość o współczynnik do 32.

Można go użyć razem z grupami szybkości aby uczynić określony executor szybszym lub wolniejszym.

Domyślną opcją jest **Normal**.



oświetlenie i technika sceniczna

oświetlenie i technika sceniczna

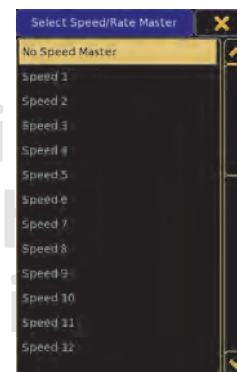
oświetlenie i technika sceniczna

/ Zapytanie / Małe okna / Select Speed/Rate Master

Służy do wybrania mastera szybkości lub tempa.

Mamy dostęp do 16 masterów szybkości i 16 masterów tempa. Każdy master może być przypisany do linii efektu.

Domyślną opcją jest **No Speed Master**, którą używamy gdy nie chcemy mieć przypisanego jakiegokolwiek mastera szybkości lub tempa.

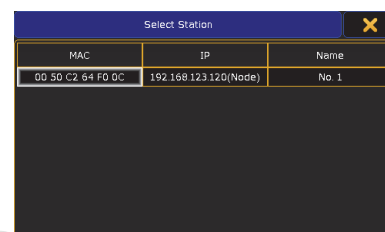


/ Zapytanie / Małe okna / Select Station

Służy do dodania stacji w **MA Network Configuration**.

Daje to listę jeszcze nie dodanych stacji w twojej sieci. Wybranie jednej z nich doda ją.

Są tam trzy różne kolumny. Podają one adres MAC, adres IP (i jego typ), oraz nazwę stacji.

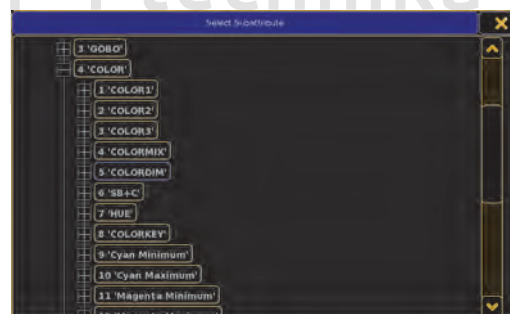


/ Zapytanie / Małe okna / Select Subattribute

Służy do wyboru subtrybutu do atrybutu w oknie **Edit Fixture Type**.

Choć nie jest dosłownie małe, to działaniem mieści się w kategorii małych okien wyboru.

Tutaj możemy nawigować przez typy presetów, funkcji i atrybutów aby wybrać pożądany subtrybut.



/ Zapytanie / Małe okna / Select Symbol

By otworzyć zapytanie **Select Symbol**, otwórz opcje widoku **Layout View** żółtą kulką w górnym lewym rogu.

W opcjach widoku Layout View można wybrać domyślny rozmiar symboli dla elementów puli.

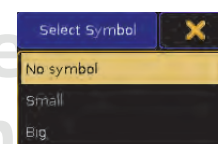
Po zmianie rozmiaru symbolu, wszystkie potem dodane elementy puli będą używać nowo ustawionego rozmiaru symbolu. Rozmiary symboli wcześniej dodanych elementów nie zostaną zmienione.

Dostępne są trzy opcje dla symboli.

No symbol : Wybieramy tą opcję by nie mieć dodawanych symboli na elementach widoku **Layout View**.

Small : Wybieramy tą opcję by mieć domyślnie małe symbole w elementach puli w **Layout View**.

Big : Wybieramy tą opcję by mieć domyślnie duże symbole w elementach puli w **Layout View**.



/ Zapytanie / Małe okna / Select Symbol Output

Służy do wyboru wskazań symbolicznych w arkuszach.

Tutaj mamy następujące opcje:

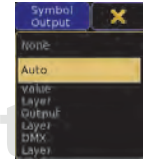
None : Przy wybraniu tej opcji nie będzie symbolu obok nazwy.

Auto : Ta opcja będzie wyświetlać mały symbol obok nazwy. Wyświetla kolor i intensywność. Używa ustawień sterowania warstwą arkusza.

Warstwa Value : Ta opcja będzie wyświetlać mały symbol obok nazwy. Wyświetla kolor i intensywność. Będzie zawsze wyświetlać rezultat pochodzący z warstwy wartości (Value).

Warstwa Output : Ta opcja będzie wyświetlać mały symbol obok nazwy. Wyświetla kolor i intensywność. Będzie zawsze wyświetlać rezultat pochodzący z warstwy wyjściowej (Output).

Warstwa DMX : Ta opcja będzie wyświetlać mały symbol obok nazwy. Wyświetla kolor i intensywność. Będzie zawsze wyświetlać rezultat pochodzący z warstwy DMX.



/ Zapytanie / Małe okna / Select Sync Mode

To służy do wybrania źródła czasu do użycia w spektaklu kodu czasowego.

Tutaj mamy następujące opcje:

Intern : To jest wewnętrzny czas (zegar). Można mieć wiele spektaklów kodu czasowego odtwarzanych na różnych czasach.

SMPTE : To wybiera wejście zewnętrznego źródła dźwięku na złączu XLR 3-pin z tyłu konsoli. Jest tylko jeden sygnał SMPTE. Wszystkie uruchomione spektakle kodu czasowego używające SMPTE będą zsynchronizowane do tego samego czasu.

MIDI : To wybiera zewnętrzny kod czasowy MIDI (MTC). Jest tylko jeden sygnał MTC. Wszystkie uruchomione spektakle kodu czasowego używające MTC będą zsynchronizowane do tego samego czasu.

/ Zapytanie / Małe okna / Select Time Units

Służy do wyboru jednostek czasu wyświetlanych w spektaklu kodu czasowego.

Tutaj mamy następujące opcje:

1/100 Seconds : Tym wyświetlamy sekundy dzielone na setne części.

30 FPS : Tym wyświetlamy sekundy dzielone na 30 ramek na sekundę.

25 FPS : Tym wyświetlamy sekundy dzielone na 25 ramek na sekundę.

24 FPS : Tym wyświetlamy sekundy dzielone na 24 ramki na sekundę.

Niezależnie od wybranej jednostki czasu, edytor zawsze daje 30 kroków między sekundami. Ma to tylko wpływ na wyświetlanie czasu.



/ Zapytanie / Małe okna / Select Trackball Resolution

Służy do wyboru domyślnej rozdzielczości kulki trackballa.

Można to zmienić w locie przyciskając i przytrzymując klawisz (Encoder) i wybierając jedną z rozdzielczości w zapytaniu. Rozdzielczość jest procentem całego zakresu atrybutu.

Tutaj mamy następujące opcje:

Fine : Jest to 0.1% zakresu.

Normal : Jest to 1% zakresu.

Coarse : Jest to 5% zakresu.



/ Zapytanie / Małe okna / Select Trackball Sequence

To małe zapytanie służy do wybrania sekwencji trybów dla kulki trackballa przy wciskaniu klawisza Mouse.

Tutaj można wybrać sekwencję trybów dla kulki trackballa. Dostępne są cztery różne tryby:

Off : Trackball jest wyłączony.

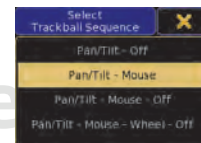
Pan/Tilt : Trackball zmienia wartości pan i tilt wybranych urządzeń.

Mouse : Trackball działa jako mysz konsoli.

Wheel : Trackball emuluje rolę jasności.

Gdy wciskasz klawisz **Mouse**, to tryb trackballa przełącza się w wybranej sekwencji.

Jeśli wciśniesz żółte  w górnym prawym rogu, to anulujesz wszelkie zmiany.



/ Zapytanie / Małe okna / Select Trig

Służy do wyboru sposobu uruchomienia cue.

Dostępne jest pięć trybów uruchomienia:

Go : W tym cue jest uruchamiana poleceniem **Go**.

Time : To uruchamia cue po określonym czasie od uruchomienia poprzedniej. Potrzeba wprowadzić czas **TrigTime**.

Follow : Gdy jest to wybrane, cue będzie uruchomiona gdy wszystkie czasy związane z poprzednią cue miną.

Sound : To nie jest jeszcze zaimplementowane. Spowoduje to wyzwolenie cue, używając skoku dźwięku jako wyzwalacza.

BPM : To nie jest jeszcze zaimplementowane. To będzie uruchamiać cue używając rytmów z wejścia dźwięku.

SMPTTE : Tego można użyć do wyzwolenia pojedynczej cue używając źródła czasu SMPTE. Czas wyzwolenia powinien być wprowadzony w kolumnie czasu. Dana cue zostanie wtedy uruchomiona, gdy SMPTE osiągnie zadany czas i tylko gdy aktywna jest poprzednia cue.

MTC : Tego można użyć do wyzwolenia pojedynczej cue używając źródła czasu z kodu czasu MIDI.. Czas wyzwolenia powinien być wprowadzony w kolumnie czasu. Dana cue zostanie wtedy uruchomiona, gdy MTC osiągnie zadany czas i tylko gdy aktywna jest poprzednia cue.



/ Zapytanie / Małe okna / Select Type

Służy to do wyboru typu czynności jakie powinno mieć zdalne wejście.

Tutaj mamy następujące opcje:

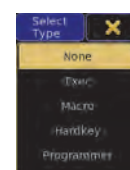
None : Zdalne wejście nie ma czynności.

Exec : Z tą opcją wejście aktywuje przycisk lub suwak executora.

Macro : Z tą opcją wejście uruchomi komendę podaną w kolumnie **Macro**.

Hardkey : Z tą opcją wejście aktywuje klawisz konsoli.

Programmer : To przesyła sygnał wejścia do programera - tylko dla zewnętrznego DMX.

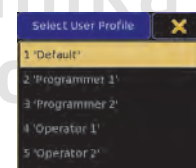


/ Zapytanie / Małe okna / Select User Profile

Służy do wyboru profilu użytkownika w konfiguracji użytkowników i profili.

Tutaj możemy wybrać jeden ze stworzonych profili użytkownika. To przypisuje go do użytkownika.

Lista wyświetla nazwę i numer profilu użytkownika.



/ Zapytanie / Małe okna / Select VirtualKeyCode

Tutaj wybieramy klawisz klawiatury komputera, jaki przypiszemy do klawisza konsoly.

Lista ta wyświetla tylko klawisze których jeszcze nie użyto. Można wybrać pożądany klawisz w tej liście.

Klawisz konsoly może mieć wiele skrótów z klawiatury, ale skrót z klawiatury może być przypisany tylko do jednego klawisza.

Jeśli potrzebujesz użyć klawisza nieobecnego na tej liście, wcześniej skasuj bieżącą funkcję dla tego klawisza, aby pokazał się on z powrotem na tej liście.



/ Zapytanie / Małe okna / Select Visualization

In the select visualization pop-up, you select the default visualization of the pool elements or of the fixtures and channels object in the layout view.

Są dwa sposoby otworzenia zapytania **Select Visualization**.

- Użycie menu **Setup**:
 1. Otwórz menu **Setup**, zakładkę **User** i wybierz **Defaults**.
 2. Wybierz **Layout Defaults**.
 3. Wciśnij na polu pod **Visualization**.
- Użycie opcji widoku **Layout View**:
 1. Otwórz **Layout View** a następnie otwórz opcje widoku żółtą kulką w górnym lewym rogu.
 2. Wybierz **Pool elements defaults**, lub **Fixt./Chan. defaults**.
 3. Wciśnij na polu pod **Visualization**.



Otworzy się zapytanie **Select Visualization**.

Dla elementów puli dostępne jest pięć opcji wizualizacji.

Dla urządzeń/kanałów dostępne są trzy opcje wizualizacji.

Poniższe przykłady używają następujących opcji widoku Layout:

- markes - yes
- show ID - on
- show name - on
- image for fixtures - moving light
- layer - output

Wizualizacja zależy od warstwy wybranej w **Layout View**: Output, Value lub DMX.

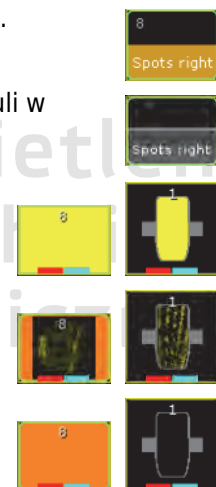
Simple (tylko dla elementów puli) : Element puli wyświetla kolor tła elementu puli.

Pool Icon (tylko dla elementów puli) : Element puli wygląda i pracuje jak obiekt puli w danej puli.

Filled : Element puli, urządzenie lub kanał, wyświetla stan wyjścia jako wypełnienie kolorem.

Spot : Element puli, kanał lub urządzenie wyświetla stan wyjścia jako obraz projekcji spot.

None : Element puli, urządzenie lub kanał nie ma wizualizacji.



/ Zapytanie / Małe okna / Select Wheel

Służy to do wybrania kółka do którego ma się odnosić atrybut.

Tutaj można wybrać jedno ze zdefiniowanych kółek.

Anuluj wybór używając żółty  w górnym prawym rogu.



/ Zapytanie / Małe okna / Select Wheel Mode

Służy do wyboru trybu kółka w kółku/rolce jasności.

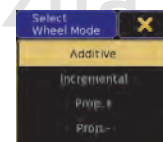
Dostęp do tej opcji jest pod **Setup** → **User** → **Settings**. To zmienia sposób zachowania kółka jasności. Tutaj mamy następujące opcje:

Additive : To pozwala użyć kółka poziomego do ustawienia wartości dimmerów. Zachowuje indywidualne poziomy do momentu osiągnięcia 0% lub 100%. Dalej będzie je zrównywać. Np. kanał 1 ma poziom 50 a kanał 2 ma 60. Używając kółka poziomego podnosząc je do 100, następnie z powrotem w dół, opuszczamy je jednocześnie i z tymi samymi wartościami.

Incremental : W zasadzie działa jak **Additive**, ale pamięta indywidualne wartości po przejściu poza 0% oraz 100%. Np. kanał 1 ma poziom 50 a kanał 2 ma 60. Używając kółka do podniesienia ich na 100, a następnie opuszczając w dół, kanał 1 zacznie zmniejszać się jako pierwszy, a potem kanał 2 zacznie gdy kanał 1 przejdzie przez 90.


Prop. + (prop. dodatni) : Przy używaniu kółka poziomego do podniesienia wartości, indywidualne różnice wzrosną. Zmniejszanie sprawi że wszystkie kanały osiągną 0% jednocześnie.

Prop. - (prop. ujemny) : Przy używaniu kółka poziomego do podniesienia wartości, indywidualne różnice zmaleją. Zwiększanie sprawi że wszystkie kanały osiągną 100% jednocześnie.



/ Zapytanie / Małe okna / Select Wheel Resolution

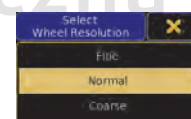
Służy do wyboru domyślnej rozdzielczości kółka/rolki jasności.

Można to zmienić w locie przyciskając i przytrzymując klawisz  (Encoder) i wybierając jedną z rozdzielczości w zapytaniu. Rozdzielczość jest procentem całego zakresu atrybutu. Tutaj mamy następujące opcje:

Fine : Jest to 0.1% zakresu.

Normal : Jest to 1% zakresu.

Coarse : Jest to 5% zakresu.



/ Zapytanie / Małe okna / Wizard (Partial Show Read)

To małe okno zapytania służy do wybrania, które urządzenia użyć w PSR.

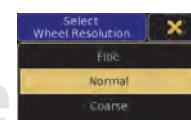
Używane jest w oknie zapytania **Partial Show Read Prepare**.

Mamy tu trzy różne opcje:

Use Mine : To użyje urządzenia z bieżącego spektaklu.

Merge Other : To dołączy urządzenia ze spektaklu źródłowego do bieżącego.

Use Other : To użyje urządzenia ze źródłowego spektaklu.



/ Zapytanie / Dialogi specjalne

Te zapytania są stworzone do ekranu wielodotykowego. Pozwalają na szybkie i łatwe manipulowanie atrybutami.

Na tą chwilę dwa różne typy atrybutów mają dialogi specjalne. Mieszanie kolorów i noże profilujące.

/ Pop-up / Specialised / Dialog kolorów

Ten specjalizowany dialog kolorów służy do sterowania atrybutami CMY/RGB urządzeń.

Specjalny dialog koloru można otworzyć po wybraniu typu presetu kolorów i funkcji **MixColor**. Gdy dostępny jest dialog specjalny, to przycisk **Specialized Dialog** będzie miał żółtą ramkę.

Obecnie są trzy różne specjalne dialogi kolorów.

Specjalny dialog kolorów - Fader

To okno zapytania pozwala sterować atrybutami CMY/RGB.

Zwykle mamy trzy różne atrybuty kolorów. Mogą to być CMY lub RGB (są również inne systemy koloru które używają więcej atrybutów). Suwakami koloru możesz użyć takiej metody jaką chcesz aby uzyskać pożądany kolor.

Możesz użyć HSB, CMY lub RGB do manipulowania atrybutami jednocześnie - wszystkie są sprzężone.

Można użyć klawiszy od **U1** do **U3** do przełączania między ekranami Fader, HSB lub Swatch.

Jeśli chcesz zamknąć zapytanie, wciśnij żółte w górnym prawym rogu.



Specjalny dialog kolorów - HSB

To okno zapytania pozwala sterować atrybutami koloru.

Zwykle mamy trzy różne atrybuty kolorów. Mogą to być CMY lub RGB (są również inne systemy koloru które używają więcej jak trzech atrybutów). Przybornikiem koloru możesz wybrać pożądany kolor.

Jest to powiększona wersja "color pickera" z grandMA serii 1.

Można użyć klawiszy od **U1** do **U3** do przełączania między ekranami Fader, HSB lub Swatch Book.

Jeśli chcesz zamknąć zapytanie, wciśnij żółte w górnym prawym rogu.



Specjalny dialog kolorów - Swatch Book

To zapytanie pozwala sterować atrybutami koloru używając wzornika kolorów.

Zwykle mamy trzy różne atrybuty kolorów. Mogą to być CMY lub RGB (są również inne systemy koloru które używają więcej jak trzech atrybutów). Tym przybornikiem koloru możesz wybrać pożądany kolor na podstawie próbników kolorów od różnych producentów.

To jest katalog kolorów niektórych największych producentów filtrów. Można nim wybrać producenta a następnie przeszukać filtry i wybrać pożądany kolor.

W głównej części tego okna widać listę producentów. Z prawej strony tej listy widać ich kolory.

Nad listą kolorów można wybrać sposób sortowania (numer, nazwa, itp.) oraz czy chcesz tylko widzieć małe prostokąty kolorów, nazwę koloru lub szczegóły. Możesz również użyć filtra na listę kolorów. Możesz filtrować numerem lub nazwą.

Jeśli aktywujesz przycisk **Live Preview** wciskając go (lub klawisz **X10**), to wybrane urządzenia wyświetlą wybrany kolor.

Jeśli chcesz wyzerować filtr, możesz wcisnąć klawisz **X11** lub przycisk **Clear Filter**.



Pamiętaj: Wybrany kolor jest przybliżeniem, ale nie może być identyczny jak przy użyciu rzeczywistego filtra na urządzeniu z takim samym źródłem światła. Różni producenci używają różnych sposobów mieszania barw. Lamy również mogą zmieniać swój kolor w zależności od zużycia lampy. Zatem nie można zakładać idealnego odwzorowania.

Można użyć klawiszy od **U1** do **U3** do przełączania między ekranami Fader, HSB lub Swatch. Jeśli chcesz zamknąć zapytanie, wciśnij żółte w górnym prawym rogu.

/ Pop-up / Specialised / Specjalny dialog Shaper

Ten specjalizowany dialog Shaper służy do sterowania atrybutami noży profilujących.

Specjalny dialog noży można otworzyć po wybraniu presetu typu **Shaper**. Gdy dostępny jest dialog specjalny, to przycisk **Specialized Dialog** w polu kontrolnym enkoderów będzie miał żółtą ramkę. Obecnie są trzy różne specjalne dialogi noży profilujących.

Specjalny dialog Shaper - Corner Mode

To okno zapytania pozwala sterować nożami profilującymi.

Tym zapytaniem można sterować funkcją profilowania w łatwy i szybki sposób. W środkowej części ekranu widać biały pierścień. Reprezentuje on normalne okrągłe świecenie z twojego urządzenia.


W **Corner mode** można poruszać każdym z narożników (oznaczonych kółkami z literami) noży profilujących, oraz wsuwać i wysuwać pojedynczy nóż (używając ponumerowanych kótek).

Z lewej strony znajdują się dwa kółka z małymi kółkami na obwodach. Górny obraca modulem profilującym (w urządzeniu). Dolny służy do obracania jego podglądu, aby pasował orientacją do widoku (nie zmienia wartości w samym urządzeniu).

Zielone pola z numerami reprezentują parametr każdego noża.

Przyciski na dole z lewej strony są łatwym sposobem na wybór różnych parametrów. Wtedy możesz użyć enkodera ekranowego do zmiany wartości wybranego parametru. Dwa przyciski resetowania robią to co mówią: **Reset Rotation** (resetuj rotację) oraz **Reset Shutters** (resetuj noże).

Można użyć klawiszy od **U1** do **U3** do przełączania między trybami **Blade**, **Corner** oraz **Fader**.

Jeśli chcesz zamknąć zapytanie, wciśnij żółte  w górnym prawym rogu.

Specjalny dialog Shaper - Blade Mode

To okno zapytania pozwala sterować nożami profilującymi.

Tym zapytaniem można sterować funkcją profilowania w łatwy i szybki sposób. W środkowej części ekranu widać biały pierścień. Reprezentuje on normalne okrągłe świecenie z twojego urządzenia.

W **Blade Mode** można użyć dwóch punktów (oznaczonych kółkiem z numerami w nich) aby manipulować każdym nożem zespołu profilującego.

Z lewej strony znajdują się dwa kółka z małymi kółkami na obwodach. Górny obraca modulem profilującym (w urządzeniu). Dolny służy do obracania jego podglądu, aby pasował orientacją do widoku (nie zmienia wartości w samym urządzeniu).

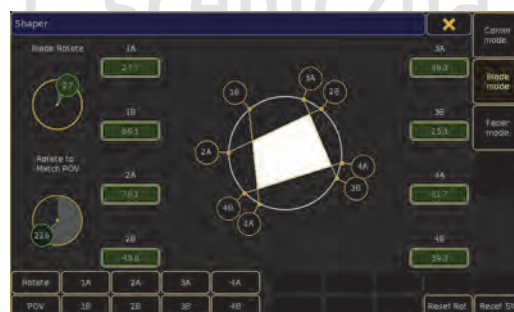
Zielone pola z numerami reprezentują parametr każdego noża.

Przyciski na dole z lewej strony są łatwym sposobem na wybór różnych parametrów. Wtedy możesz użyć enkodera ekranowego do zmiany wartości wybranego parametru.

Dwa przyciski resetowania robią to co mówią: **Reset Rotation** (resetuj rotację) oraz **Reset Shutters** (resetuj noże).

Można użyć klawiszy od **U1** do **U3** do przełączania między trybami **Blade**, **Corner** oraz **Fader**.

Jeśli chcesz zamknąć zapytanie, wciśnij żółte  w górnym prawym rogu.



Specjalny dialog Shaper - Fader Mode

To okno zapytania pozwala sterować nożami profilującymi.

Tym zapytaniem można sterować funkcją profilowania w łatwy i szybki sposób.

W tym trybie masz suwak dla każdego parametru profilowania. Pod każdym suwakiem jest mały symbol zębatki. Wciśnięcie go daje dodatkowe przyciski zamiast suwaka

Dają one szybki dostęp do niektórych podstawowych wartości. Są też dwa przyciski do podwojenia wartości, oraz podzielenia jej na połowę. Można również przybliżyć i oddalić skalę suwaka.



Można użyć klawiszy od **U1** do **U3** do przełączania między trybami **Blade**, **Corner** oraz **Fader**. Jeśli chcesz zamknąć zapytanie, wciśnij żółte w górnym prawym rogu.

/ Zapytanie / Stage (Arrangement) Wizard

Kreator aranżacji sceny służy do łatwego aranżowania wielu urządzeń.

Kreator sceny ma trzy zakładki: **Move**, **Circle** i **Matrix**.

Move

Jest to część **Move** w **Stage Wizard**. Daje możliwość przestawienia selekcji urządzeń.

Mamy cztery ustawienia:

Value : Jest to wartość mówiąca jak daleko chcemy przesunąć urządzenia. Dodatni numer zwykle porusza rzeczy na prawo lub w górę (zależnie od punktu widzenia) Ujemne numery przemieszczają selekcję w przeciwną stronę.

Align Mode : Są to typowe opcje z Align. Daje to większy wybór możliwości aranżowania urządzeń.

Axis : Jest to kierunek w jakim urządzenia będą przemieszczone.

Relative : Tą opcją można przesuwać urządzenia względem ich aktualnej pozycji.

Gdy jesteśmy zadowoleni z ustawień, można wcisnąć **Apply** jeden raz, lub wielokrotnie, aby nadal przemieszczać urządzenia. Chcąc przesunąć je jeden raz, a potem zamknąć okno zapytania, możemy użyć przycisku **Apply & Close**. Jeśli już skończyliśmy z przestawianiem, lub chcemy zamknąć okno bez nadawania nowych wartości, można użyć dużego w górnym prawym rogu.



Circle

Tak wygląda część **Circle** w **Stage Wizard**. Mamy tu sześć ustawień:

Radius Start : To definiuje promień na początku okręgu. Jeśli jest inny jak promień końcowy, to uzyskamy spiralę.

Radius End : To definiuje promień na końcu okręgu. Jeśli jest inny jak promień początkowy, to uzyskamy spiralę.

Angle Start : Służy do określenia początkowego kąta okręgu.

Angle End : Służy do określenia końcowego kąta okręgu.

Plane : Tutaj możesz wybrać płaszczyznę w jakiej okrąg będzie stworzony.

Relative : Tutaj rozszerzasz swoje koło za każdym przyciśnięciem na **Apply**.

Gdy jesteśmy zadowoleni z ustawień, można wcisnąć **Apply** jeden raz, lub wielokrotnie (oraz by zrobić okrąg większy z włączonym **Relative**). Chcąc zrobić tylko jeden okrąg, a potem zamknąć okno zapytania, możemy użyć przycisku **Apply & Close**. Jeśli już skończyliśmy z robieniem okręgów, lub chcemy zamknąć okno bez nadawania nowych wartości, można użyć dużego w górnym prawym rogu.



Matrix

Tak wygląda część **Matrix** w **Stage Wizard**. Tutaj możemy aranżować wybrane urządzenia w rzędach i kolumnach.

Mamy tu dziewięć ustawień:

Horizontal Interval : Tutaj nadajemy rozstaw poziomy między urządzeniami (zależnie od widoku).

Vertical Interval : Tutaj nadajemy rozstaw pionowy między urządzeniami (zależnie od widoku).

Columns : Tu podajemy ilość kolumn jaką chcemy.

Rows : Tu podajemy ilość rzędów jaką chcemy.

Plane : Tutaj możesz wybrać płaszczyznę w jakiej macierz będzie stworzona.

Horizontal Direction : Tutaj możemy zmienić kierunek rozmieszczania urządzeń w poziomie.

Vertical Direction : Tutaj możemy zmienić kierunek rozmieszczania urządzeń w pionie.

Matrix Direction : Tutaj możemy wybrać czy urządzenia są szeregowane poziomo czy pionowo.

Relative : Tą opcją możemy rozszerzać matrycę za każdym przyciśnięciem na **Apply**.

Gdy jesteśmy zadowoleni z ustawień, można wcisnąć **Apply** jeden raz, lub wielokrotnie (oraz by zrobić większą matrycę z włączonym **Relative**). Chcąc zrobić tylko jeden okrąg, a potem zamknąć okno zapytania, możemy użyć przycisku **Apply & Close**. Jeśli już skończyliśmy z robieniem matrycy, lub chcemy zamknąć okno bez nadawania nowych wartości, można użyć dużego **X** w górnym prawym rogu.



/ Zapytanie / Store Method

To okno zapytania pokazuje się przy próbie zapisania czegoś, gdy mamy wiele opcji.

Jeśli obiekt który próbujesz zapisać/stworzyć już istnieje, możesz być zapytany o wybór metody zapisania. Zależnie od typu obiektu, otrzymamy wiele opcji do wyboru.

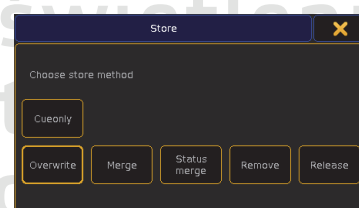
W oknie znajduje się wiele przycisków. Jakie są to przyciski zmienia się zależnie od sytuacji. Tutaj mamy krótki opis różnych przycisków.

Ogólne

Overwrite : Pierwotna zawartość obiektu zostaje usunięta i zastąpiona nową

Merge : Nowa zawartość jest dołączana do pierwotnej. Nowa zawartość zastępuje pierwotną w miejscach gdzie się nakładają.

Remove : Nowa zawartość jest usuwana z pierwotnej.



Sekwencje/cue

Status Merge : Łączy zawartość programera i stan śledzenia aktualnej cue wybranego executora, do docelowej cue

Release : Wkleja zawartość programera do cue docelowej jako znaczniki "Release". Parametr ze znacznikiem "release" odda sterowanie do wartości innego executora lub domyślnej, i zostaje wyświetlony w arkuszu śledzenia oraz edytorze cue z wartością (R), a śledzenie w tej cue jest zakończone.

Create Second Cue : Tworzy drugą cue...

Cue Only : Gdy aktywne, zmiana do docelowej cue nie będzie śledzona do przodu, następna cue automatycznie otrzyma wartości potrzebne do zachowania pierwotnego stanu.

/ Zapytanie / Store Options Temporarily

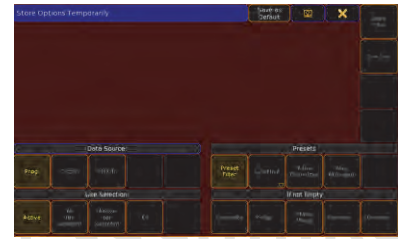
Tutaj można zobaczyć i zmienić tymczasowe opcje zapisu.

Do tego okna można wejść przyciskając i przytrzymując klawisz **Store**. Można zamknąć to okno wciskając duże żółte w górnym prawym rogu.

W belce tytułowej jest przycisk (wyglądający jak mały monitor z kółkiem na nim), który pozwala przenosić okno do każdego innego ekranu.

Wszystkie opcje tutaj będą tymczasowo zastępować opcje domyślne. Możesz również wybrać zapisanie tych opcji tymczasowych jako nowych domyślnych, przyciskając przycisk **Save as Default** w belce tytułowej.

Wszystkie przyciski z żółtym tekstem są aktywnymi opcjami.



/ Zapytanie / Store View Options

To zapytanie jest wyświetlane przy zapisie widoku.

Po wciśnięciu klawisza **Store** a potem klawisza widoku lub użytkownika, otrzymujemy to zapytanie:

Tutaj można wybrać które ekrany chcemy zapisać. Można wybierać poszczególne ekrany przyciskając na numerach, lub na przycisku **All** aby wybrać wszystkie ekrany.

Możesz również nadać widokowi nazwę, wpisując ją w zielonym polu.

Gdy już wprowadzimy co chcieliśmy, możemy zatwierdzić wybór wciśnięciem **Please**.



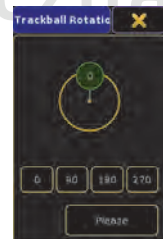
/ Zapytanie / Trackball Rotation

To zapytanie służy do obrócenia orientacji trackballa.

Tutaj można przycisnąć na małym zielonym okręgu i obrócić orientację trackballa. Gdy już wprowadzimy co chcieliśmy, możemy zatwierdzić wybór wciśnięciem **Please**.

Są cztery szybkie opcje które pozwalają wybrać jedną z czterech ćwiartek okręgu.

Jeśli wciśniesz żółte w górnym prawym rogu, to anulujesz wszelkie zmiany.



/ Zapytanie / Tracking Options

Kliknięcie prawym klawiszem w arkuszu śledzenia sekwencji daje to zapytanie.

Klikając prawym klawiszem na dowolnej wartości w arkuszu **Sequence Executor** otworzymy takie okno zapytania. To zapytanie pozwala edytować wartości w arkuszu śledzenia.

Zapytanie to ma trzy części.

Pierwsza to **Destination**. Ta część ma trzy opcje:

Attribute : To zastosuje zmiany tylko do atrybutów (np. tylko tilt).

Encoder Grouping : To zastosuje zmiany do każdego atrybutu w tej samej grupie enkoderów (np. pan i tilt razem).

Feature : To zastosuje zmiany do całej cechy (np. cały moduł noży profilowych).

Następna część to **Action**. Jest tu wiele przycisków:

Remove individual Fade : To skasuje indywidualne czasy przenikania, ustawiając je na ogólny czas z cue.



Remove individual Delay : To skasuje indywidualne czasy opóźnień i przypisze ogólny czas opóźnienia z cue.

Remove individual Effect values : To skasuje wszelkie indywidualne wartości w efekcie i nada ogólne wartości z efektu.

Remove Effect : To usunie wszelkie efekty.

Extract Preset : To usunie odniesienia do presetu i zachowa bezpośrednio wartości.

Block : To zablokuje źródło w odniesieniu do **Destination**. Wartości śledzone (fioletowe) są przekształcane na wartości zapisane (białe).

Unblock : To odblokuje źródło w odniesieniu do **Destination**. Zablokowane wartości (białe) są konwertowane na wartości śledzone (fioletowe).

Delete : To skasuje źródło w odniesieniu do śledzonych wartości oraz do **Destination**.

Delete Cue Only : To skasuje wartości używając metody 'cue only' (zachowując pierwotne wartości w następnej cue).

Ostatnia część to **Source**. Tutaj również jest wiele przycisków:

Selection : To wykona zmiany w wybranych komórkach (względem do **Destination**).


Selected Cue(s) : To wykona zmiany w całym cue - poziomo w arkuszu.

Complete : To wykona zmiany w całej sekwencji.

Selected Channels for All Cues : To wykona zmiany dla wybranych kanałów (w odniesieniu do **Destination**) - pionowo w arkuszu.

Poza trzema częściami jest również przycisk nazwany **Edit**. To otwiera kalkulator, który pozwala na zmianę wybranych wartości, lub przypisanie dowolnego z pasujących presetów (w odniesieniu do ustawień **Destination**). Pasujące presety są wyświetlane w kalkulatorze.

Używając razem z różnymi częściami, możesz wykonać niemal każdą pożądaną zmianę w arkuszu śledzenia.

Można zamknąć okno zapytania i anulować czynności używając .

/ Zapytanie / Track Functions

Tym oknem zapytania możesz edytować ścieżki w spektaklu kodu czasowego.

Mamy tu osiem różnych opcji:

Expand All Tracks : To rozwinie wszystkie podścieżki w naszym spektaklu kodu czasowego.

Collapse All Tracks : To zwinie (schowa) wszystkie podścieżki w naszym spektaklu kodu czasowego.

Change Executor/Fader : Wciśnięcie tego otworzy zapytanie **Select Executor for Track**. Tutaj możemy zmienić executor dla aktualnie wybranej ścieżki.

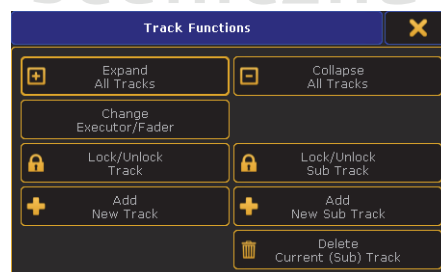
Lock/Unlock Track : Wciśnięcie zablokuje lub odblokuje ścieżkę główną i podścieżki.

Lock/Unlock Sub Track : Wciśnięcie zablokuje lub odblokuje tylko wybraną ścieżkę lub podścieżkę.

Add New Track : Wciśnięcie tego otworzy zapytanie **Select Executor for Track**. Tutaj możemy dodać nową ścieżkę z wybranym executorem.

Add New Sub Track : Wciśnięcie tego otworzy zapytanie **Select New Sub Track**. Tutaj możemy wybrać jedną z możliwych podścieżek.

Delete Current (Sub) Track : Wciśnięcie tego skasuje ścieżkę. Jeśli aktualna ścieżka jest główną, to skasujesz również podścieżki.



/ Zapytanie / Update

Jeśli masz zawartość w programerze i odtwarzasz cue lub efekty, można wcisnąć klawisz **Update**.

To zapytanie jest podzielone na różne części: Główne okno ma trzy pola.

Każde pole (**Preset**, **Effect** i **Cue**) wyświetlają wszystkie elementy jakie można aktualizować. Pod każdym polem jest przycisk który zaktualizuje wybrany preset, efekt lub cue.

Z prawej strony mamy cztery przyciski z różnymi opcjami.


Pierwszy przełącza między **Original Contents Only** oraz **Add New Contents**. **Original Contents Only** pozwala tylko na zmienianie pierwotnej zawartości presetu, efektu lub cue. Przykładowo, jeśli preset zawiera tylko dane koloru urządzenia 1, to nie można go zaktualizować danymi koloru urządzenia 2, lub danymi dimmera urządzenia 1.


Drugi przycisk przełącza między **All Possible Executors**, **Selected Executor Only**, **Executors Called By Me** i **Last Called Executor Only**. To pozwala na ograniczenie ile executorów widzimy (i aktualizujemy).

Następny przycisk przełącza między **Tracking Update** i **Update Cue Only**. To pozwala na śledzenie poprawionych wartości, lub tylko poprawiać je w wybranej cue.

Ostatni przycisk włącza/wyłącza **Preset Filter**.

Pod tymi przyciskami jest inny, który pozwala na zapisanie ustawień jako domyślnych (w bieżącym profilu użytkownika).

Możesz zamknąć okno **Update** wciskając  w górnym prawym rogu. To również anuluje zmiany poprawki.

Obok  mamy przycisk który umożliwi przeniesienie okna poprawiania między ekranami 1 i 2.




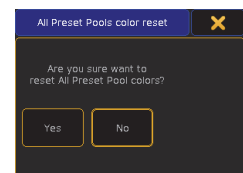
/ Zapytanie / Ostrzeżenia i błędy

Tutaj mamy ostrzeżenia jakie możemy napotkać w oprogramowaniu.

/ Zapytanie / Ostrzeżenie / All Preset Pools Color Reset

To zapytanie otwiera się, gdy przejdziemy do menu **Setup**, zakładka **User**, wciśniemy **Window Settings**, **Presets**, **Reset All Preset Pool colors**.

By zresetować wszystkie kolory pul presetów, wciśnij **Yes**. By anulować resetowanie i zachować aktualne ustawienia kolorowania, wciśnij **No**, lub żółty  w górnym prawym rogu zapytania.



/ Zapytanie / Ostrzeżenie / Auto Create Conflict

To okno ostrzega o konflikcie w funkcji Auto Create.

Tutaj mamy cztery różne opcje:

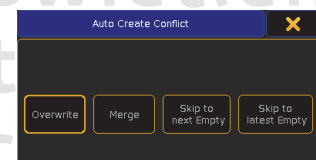
Overwrite : Ta opcja nadpisze na istniejących grupach, światach, presetach i stronach kanałów.

Merge : Ta opcja połączy nowe dane do istniejących grup, światów, presetów i stron kanałów.

Skip to next empty : To tworzy nową pozycję w pierwszym dostępnym przycisku puli.

Skip to latest empty : To tworzy nową pozycję za ostatnio użytym przycisku puli.

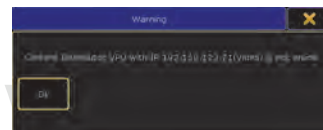
Można anulować automatyczne tworzenie przyciskając żółte  w górnym prawym rogu.



/ Zapytanie / Ostrzeżenie / Content Distributor not Online

Jest to ostrzeżenie pokazujące się, gdy VPU będące dystrybutorem materiału nie jest podłączony, a przyciśnięto na [Content Distributor](#).

Trzeba teraz wcisnąć **Ok** a następnie sprawdzić czy VPU jest z powrotem dostępny.



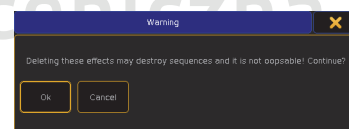
/ Zapytanie / Ostrzeżenie / (Kasowanie czegoś używanego)

Małe okno ostrzeżenia że próbujesz skasować coś, co jest teraz używane.

Tak to zapytanie wygląda (kiedy chcemy skasować efekt):

Wciśnięcie **Ok** kasuje obiekty i przekaże stałe wartości z presetów do miejsc gdzie były użyte. **Cancel** anuluje kasowanie.

Jeśli wykonamy Oops tego kasowania, to przywrócimy skasowany obiekt, ale odnośniki z jego użycia pozostaną stracone. Przykładowo preset był użyty w cue 1, a potem skasujemy preset. Wartości z presetu zostają zapisane w cue. Jeśli teraz cofniemy (Oops) kasowanie, to preset wróci, ale cue nadal używa stałych wartości i nie wywołuje presetu.



/ Zapytanie / Ostrzeżenie / (Zmiana IP wymaga restartu)

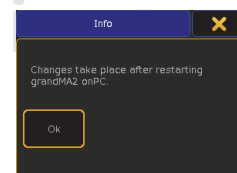
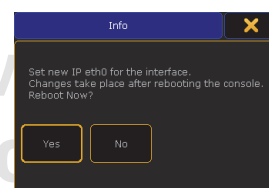
To okno ostrzega że konsola potrzebuje restartu, zanim zmiana adresu IP się aktywuje.

Gdy zmienisz adres IP konsoli, potrzebuje ona restartu. Daje ona to zapytanie które:

Daje możliwość wciśnięcia **Yes**, a konsola zrestartuje się od razu, lub można wcisnąć **No** aby restartować później (i wtedy zastosować nowy adres IP).

Przy używaniu onPC ostrzeżenie wygląda następująco:

Wciśnięcie **Ok** zamyka zapytanie, ale nie wykonuje automatycznego restartu programu.



/ Zapytanie / Ostrzeżenie / (Wyjście z Full Setup)

Wychodząc z [Patch & Fixture Schedule](#) otrzymujemy ostrzeżenie.

Wychodząc z [Patch & Fixture Schedule \(Full Setup\)](#) otrzymujemy takie ostrzeżenie:

Mamy tutaj cztery opcje:

Yes : Tym zapiszemy zmiany wychodząc.

No : Tym anulujemy zmiany wychodząc.

Cancel : Tym pozostajemy w [Patch & Fixture Schedule](#).

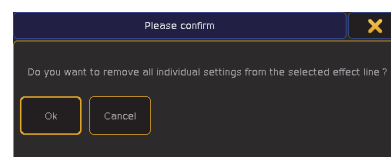
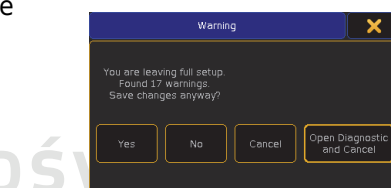
Open Diagnostic and Cancel : To otwiera okno [Diagnostics](#) i anuluje wychodzenie.

/ Zapytanie / Ostrzeżenie / (Usuwanie indywidualnych wartości)

To zapytanie ostrzega że zażądaliśmy usunięcia indywidualnych wartości.

Po wciśnięciu na [Kill Individuals](#) w edytorze efektu, otrzymujemy to ostrzeżenie.


Zatwierdzenie tego usunie wartości. Wciśnięcie **Cancel** anuluje czynność.

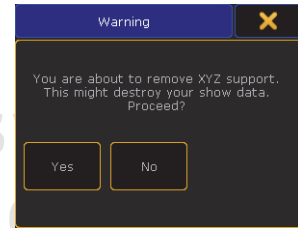


/ Zapytanie / Ostrzeżenie / (Usuwanie XYZ)

Jest to ostrzeżenie mówiące że próbujemy usunąć parametry XYZ.

Właśnie usuwasz parametry XYZ. To skasuje również wszystkie zapisane wartości XYZ.

Wciśnięcie **Yes** zatwierdzi usuwanie, a **No** lub  anuluje usuwanie.



/ Zapytanie / Ostrzeżenie / Session Collision

Ostrzeżenie mówiące o kolizji sesji.

Możemy natrafić na kolizję sesji. Gdy tak się stanie, to otrzymamy takie ostrzeżenie na ekranie 1.

Wyświetla ono ID sesji, nazwę oraz mastera sesji.

Pod tym znajdują się trzy przyciski:

Join Other Session : Tym porzucimy naszą aktualną sesję i połączymy się z drugą.

Take Over Session : Tym dokonamy przejęcia drugiej sesji (i wyślemy tam nasz spektakl).

Change My Session : To pozwoli nam zmienić numer naszej sesji.

Jeśli zamkniemy do zapytanie z ostrzeżeniem wciskając klawisz **Esc**, to konsola wyjdzie z sesji.



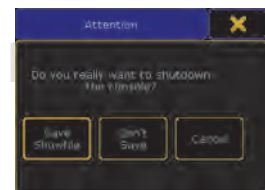
/ Zapytanie / Ostrzeżenie / (Wyłączenie)

Przy zamykaniu konsoli, lub onPC, otrzymujemy takie ostrzeżenie.

Aby najpierw zapisać spektakl, a potem wyłączyć konsolę, wciśnij **Save Showfile**.

Aby wyłączyć konsolę bez zapisywania spektaklu, wciśnij **Don't Save**.

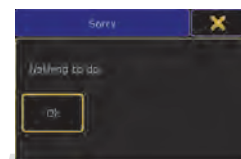
Aby anulować wyłączenie, wciśnij **Cancel**, lub żółte  w górnym prawym rogu.



/ Zapytanie / Ostrzeżenie / Błąd / Sorry

Przepraszamy.

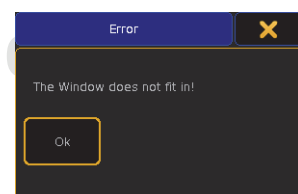
Przepraszamy, proszę zrobić sobie przerwę na kawę i wrócić później - może wtedy będzie coś do zrobienia.



/ Zapytanie / Ostrzeżenie / Błąd / (Okno potrzebuje więcej miejsca)

Taki błąd pokaże się gdy okno potrzebuje więcej miejsca.


Trzeba wcisnąć **Ok** a następnie spróbować stworzyć okno tam gdzie jest więcej miejsca.



5.3.8. Okna / Menu


Ten rozdział zawiera opisy wszystkich menu.

Górna belka jest współdzielona przez różne menu. Zwykle będą dwa przyciski.

Przycisk po prawej (duże ) zamyka menu.

Przycisk na lewo od niego pozwala na przenoszenie tego okna między ekranami. Przyciśnięcie go otworzy rozwijane menu. Tutaj możemy wybrać ekran do którego chcesz przenieść okno.

Pamiętaj że nawet nie mając wyświetlonych w tym oknie wszystkich ekranów, to oprogramowanie nadal umożliwia przeniesienie menu na wszystkie ekrany.

Jeśli potrzebujesz zresetować ustawienie tego gdzie się wyświetla menu, możesz wcisnąć i przytrzymać klawisz  key. W opcjach które zostaną wyświetlone, znajdziesz przycisk [Switch Dialogs to Default Screen](#).



/ Menu / Tools

Menu **Tools** służy do dostępu do funkcji logowania, kopiowania kołowego, tasowania oraz przewrotu "flip".

Otwieramy je przyciskając klawisz **Tools**.

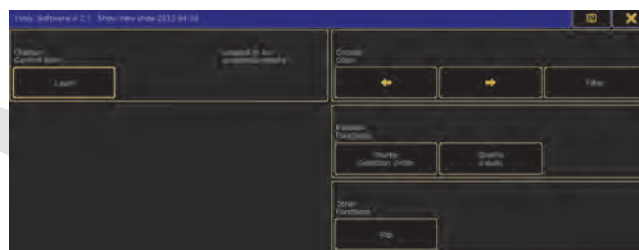
Na górnej belce podany jest numer wersji oraz bieżący spektakl.

Menu zawiera cztery różne części.

Change Current User

W tej części jest jeden przycisk nazwany [Login](#).

Wciśnięcie go otwiera ekran logowania. Służy do logowania innego użytkownika. Pamiętaj, aby używać tego przycisku tylko gdy znasz nazwę użytkownika i hasło. Widać również jako jaki użytkownik jesteśmy zalogowani.



Circular Copy

Kopiowanie kołowe służy do przesuwania wartości między urządzeniami w aktualnej selekcji.

W tej części mamy trzy przyciski. Dwa z nich służą do przesuwania wartości wstecz (<), lub do przodu (>). Trzeci przycisk pozwala ustawić filtr na wartości do przesunięcia. Wciśnięcie go otwiera zapytanie [Attribute Filter](#).

Random Functions

W tej części mamy dwa przyciski tasowania.

[Shuffle Selection Order](#) przetasuje kolejność wybranych urządzeń.

[Shuffle Values](#) przetasuje już nadane wartości pomiędzy wybranymi urządzeniami. Do zdefiniowania atrybutów do tasowania, użyj przycisku [Filter](#).

Other Functions

Ta część zawiera przycisk [Flip](#).

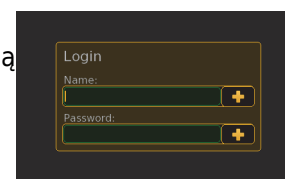
Ruchoma głowa często może trafić w to samo miejsce dwoma lub trzema różnymi kombinacjami wartości - zależnie od typu urządzenia i jego miejsca. Wciśnięcie przycisku [Flip](#) zmieni wartości na jedną z pozostałych kombinacji.

/ Menu / Tools / Login

Tutaj możemy się wylogować i dać zalogować się komuś innemu.

Jest to wyświetlane na wszystkich ekranach.

Tutaj wpisujemy nazwę użytkownika i hasło (jeśli jest). Uwaga: hasła rozróżniają wielkość liter. Można wcisnąć przycisk [+](#) który daje klawiaturę ekranową.



/ Menu / Setup

System konfigurowania można otworzyć klawiszem **Setup**.

Tak wygląda "główna" strona dla menu konfiguracji: Tutaj mamy szybki dostęp do wszystkich części konfiguracji.

Belka tytułowa

Menu konfiguracji ma belkę tytułową i zakładki. Tytuł mówi że jesteśmy w konfiguracji. Zakładki podają nazwę spektaklu, wersję oprogramowania, aktualnego użytkownika, stan sieci i numer sesji.

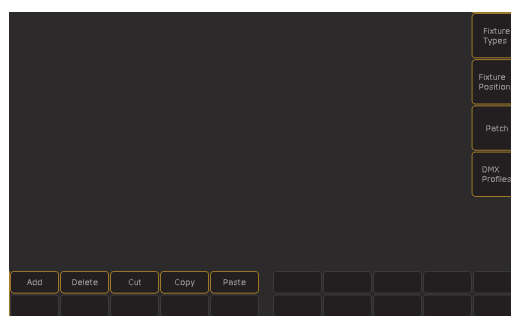
Na górze w pasku tytułowym można użyć symbolu monitora z kołową strzałką, aby przenieść menu do innego ekranu. Jeśli wybierzesz dowolną z zakładek i zechcesz wrócić do strony "głównej", to możesz wcisnąć przycisk **Home**, który to robi.

Żółty zamyka menu konfiguracji.

Boczne i dolne paski

W niektórych menu konfiguracji mogą znajdować się przyciski na dole i po prawej stronie ekranu. Są zmapowane do klawiszy od **U1** do **U4** oraz od **X1** do **X20**. Można ich również użyć przyciskając na ekranie.

Jeśli używasz menu na ekranie innym jak ekran 1, to możesz po prostu przyciskać przyciski na ekranie.



/ Setup / Show

W tej części można zmienić ustawienia zapisane w pliku spektaklu, które również są przenoszone przez spektakl.

Możesz otworzyć to menu przyciskając **Setup**.



/ Setup / Show / Patch & Fixture Schedule

Tutaj możemy dodawać lub usuwać urządzenia ze spektaklu.

Do tego okna możemy wejść wciskając klawisz **Setup**, zakładkę **Show**, a następnie przycisk **Patch & Fixture Schedule**.

Przy pierwszym otwarciu tego okna jesteśmy prowadzeni przez pierwsze kroki zmuszające do stworzenia warstwy.

Nowy spektakl zawsze będzie miał zaimportowany podstawowy typ urządzenia **Dimmer**.

Okno ma dwie główne części. Lewa część **Layer** odpowiada za warstwy. Prawa strona to zawartość warstw.



Urządzenia muszą być zorganizowane w warstwy. Sami wybieramy jak je zorganizujemy. Można umieścić wszystkie urządzenia w jednej warstwie, lub posortować je w warstwach według ich rozmieszczenia, ich typu, lub jeszcze całkiem inaczej.

Gdy wybierasz warstwę w lewej części, to prawa pokaże zawartość (urządzenia/kanały) warstwy.

Pod warstwami i zawartością warstwy znajduje się przyciski:

Add Layer/Fixture : Przycisk ten służy do tworzenia nowych warstw albo do dodawania urządzeń w warstwach.

Delete Layer/Fixture : Służy do kasowania istniejących warstw i urządzeń.

Cut Layer/Fixture : Tym można wyciąć warstwę lub urządzenia, a potem wkleić je (przeczytaj niżej).

Copy Layer/Fixture : Zamiast wycinać warstwę lub urządzenie, można je skopiować a potem wstawić.

Paste Layer/Fixture : Po wycięciu lub skopiowaniu warstwy lub urządzenia, można wcisnąć ten przycisk aby je wkleić. Jeśli nie ma niczego w "schowku", to przycisk jest poszarzony.

Export Layer/Fixture : Wciśnięcie tego przycisku otworzy zapytanie **Choose Style**, gdzie można wybrać jak exportować wybrane warstwy lub urządzenia.

Diagnostic : Wciśnięcie **Diagnostics** otworzy zapytanie **Diagnostics**. Tutaj można podejrzeć wszelkie problemy z konfiguracją (o ile są).

Patch Readout : Przycisk ten przełącza między dwiema opcjami: **Univ.Address** wyświetla adresowanie jako numer przestrzeni oraz adres DMX rozdzielone kropką. Przy **Abs.Address** wyświetlany jest bezwzględny adres DMX. Np. pierwszy adres DMX w drugiej przestrzeni będzie 2.1 w trybie Univ.Address, oraz 513 w trybie Abs.Address.

RDM Devices : Przy aktywnym RDM (**Setup** → **Console** → **Global Settings**), to otworzy zapytanie **RDM Status**.

Create Multipatch : To stworzy szereg wieloadresowych urządzeń dla wybranego urządzenia. To pozwala dać dodatkowy adres DMX do numeru ID. To stworzy również dodatkowe wirtualne urządzenie w scenie 3D.

Z prawej strony tego menu mamy trzy przyciski.

Fixture Types umożliwia zobaczenie i edycję różnych typów urządzeń.

Fixture Positions otworzy edytor pozwalający na łatwą zmianę pozycji urządzeń w środowisku 3D.

DMX Profiles otwiera edytor pozwalający na edycję i tworzenie profili DMX.

Na dalszych stronach można przeczytać więcej o tych trzech częściach.

Warstwy

Lista ta ma trzy kolumny:

Name : To jest nazwa warstwy.

Fixtures : Tu wyświetlany jest zakres ID urządzeń (jeśli jest).

Channels : Tu wyświetlany jest zakres ID kanałów (jeśli jest).

Info : Tutaj można dodać informacje tekstowe do każdej warstwy.

Można dodać warstwę przyciskając na **Add**. Gdy to zrobimy, otwiera się zapytanie **Enter Name**.

Zawartość warstw

Z prawej strony wyświetlana jest zawartość wybranej warstwy.

Każda linia reprezentuje urządzenie. Mamy tu 16 kolumn:

FixID : To jest numer ID urządzenia. Może być pusty.

ChaID : To jest numer ID kanału. Może być pusty.

Name : To jest nazwa urządzenia/kanału.

Fixture Type : To jest typ urządzenia.

Patch : To jest adresowanie urządzenia (jeśli jest). Edytowanie tej wartości otwiera zapytanie **DMX Patch**. Można użyć przycisku **Patch Rout** który zmienia odczyt kolumny adresowania. Zmienia on między podawaniem adresu rozdzielonego na przestrzeń i adres, lub bezwzględny numer. Np. **2.1** dla 'rozdzielonego' lub **513** dla 'bezwzględnego'.

React to Master : Gdy jest na 'On', to urządzenie reaguje na stan Grand Master.

Pan DMX Invert : Gdy jest na 'On', to konsola odwraca wartość DMX parametru Pan.

Tilt DMX Invert : Gdy jest na 'On', to konsola odwraca wartość DMX parametru Tilt.

Pan Enc. (encoder) Invert : To odwraca kierunek ruchu Pan przy użyciu enkodera. Pozwala to łatwiej dopasować świat 3D do rzeczywistości.

Tilt Enc. (encoder) Invert : To odwraca kierunek ruchu Tilt przy użyciu enkodera. Pozwala to łatwiej dopasować świat 3D do rzeczywistości.

Swap : To zamienia miejscami sygnały DMX dla pan i tilt.

Color : Przyciśnięcie tutaj daje okno zapytania **Select Color**. Tutaj można dodać kolor do urządzenia/kanалу. Działa jak dodanie filtra z przodu.

Pos X : To jest pozycja X urządzenia/kanalu.

Pos Y : To jest pozycja Y urządzenia/kanalu.

Pos Z : To jest pozycja Z urządzenia/kanalu.

Rot X : To jest rotacja X urządzenia/kanalu.

Rot Y : To jest rotacja Y urządzenia/kanalu.

Rot Z : To jest rotacja Z urządzenia/kanalu.

Dodawanie nowych urządzeń

Gdy jesteśmy w warstwie i wciśniemy na **Add**, otworzy się to zapytanie:

Wybranie urządzenia i wypełnienie zielonych pól formularza, a potem wciśnięcie **Apply** doda nowe urządzenia w przestrzeni adresowej.

Jest tu co najmniej 6 różnych komórek:

Fixturetype : Przyciśnięcie tutaj otwiera dodatkowe widoki. Dalej znajdują się ich opisy.

Name : To jest nazwa urządzeń. Jeśli nazwiesz je tekstem, a za nim dasz spację i numer, to konsola będzie kontynuować numerację.

Quantity : Ten numer dyktuje ile urządzeń dodajemy.

Fixture ID : Jeśli wpiszesz tu numer, to będzie to początkowy numer dla nowych urządzeń. Jeśli wpiszesz to "0", to konsola nie będzie nadawać numerów Fixture ID.

Channel ID : Jeśli wpiszesz tu numer, to będzie to początkowy numer dla nowych urządzeń. Jeśli wpiszesz to "0", to konsola nie będzie nadawać numerów Channel ID.

Patch Break 1 : Tutaj można dodać numer początkowy adresowania. Wyświetla on adres zgodnie z formatem podanym w poprzednim oknie, ale można użyć obydwu formatów do podawania danych. Jeśli używasz urządzenia z więcej niż jednym adresem, to będzie więcej pól nazwanych "Patch Break". Można mieć do czterech różnych części adresowych.

Z prawej strony okna widać pole wyboru typu urządzenia.

Jest to lista zaimportowanych urządzeń. Zaimportowane, czyli kopia z biblioteki urządzeń została wczytana do pliku spektaklu.

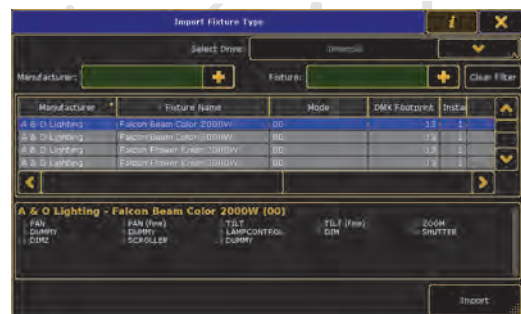
Wciśnięcie na **From Library** daje nam ten ekran:

Jest to przeglądarka biblioteki urządzeń.

Na górze można wybrać napęd źródłowy. Jest tam również przycisk **i**. Gdy jest on aktywny, wtedy widać informacje urządzenia na dole przeglądarki. Jest to pokazane na tym obrazku. Informacje podają również mapowanie kanałów DMX.

Niżej mamy dwa pola które można użyć do filtrowania biblioteki aby wyświetlane były tylko producenci i/lub urządzenia z podanymi nazwami. Na prawo od pól dwóch filtrów jest przycisk **Clear Filter** który czyści wpisy w filtrach.

Pod nimi jest długa lista ze wszystkimi urządzeniami w bibliotece (chyba że zadaliśmy filtrowanie). Mamy tu kilka kolumn:



Manufacturer : To jest nazwa producenta urządzenia.

Fixture name : Nazwa typu urządzenia.

Mode : Tu wyświetlane jest czy urządzenie używa jakiegoś określonego trybu.

DMX Footprint : Tu jest podana ilość kanałów DMX.

Instances : To jest ilość elementów w typie urządzenia.

Info : To są informacje/uwagi dołączone do urządzenia.

Filename : To jest nazwa pliku XML typu urządzenia.

Filedate : To jest data stworzenia/edycji pliku.

FileSize : To jest rozmiar pliku XML.

Możemy sortować listę klikając prawym klawiszem na nagłówku kolumny.

Po wybraniu urządzenia możesz je zatwierdzić przyciskając **Import**, lub można anulować wybór przyciskając w górnym prawym rogu.

/ Setup / Show / Patch & Fixture / Fixture Types

Jest to lista typów urządzeń zaimportowanych do spektaklu. Również tutaj można zmieniać urządzenia.

Po wejściu do **Patch & Fixture Schedule** możesz wcisnąć klawisz **U1** a wtedy otworzy się takie okno:

To jest lista urządzeń zaimportowanych do spektaklu.

Mamy tu wiele kolumn:

LongName : Tutaj mamy długą nazwę urządzenia.

ShortName : Tutaj mamy skróconą nazwę urządzenia.

Manufacturer : Tutaj mamy długą (pełną) nazwę producenta.

ShortManu : Tutaj mamy skróconą nazwę producenta.

Mode : Tutaj mamy tryb urządzenia.

Used : To jest ilość urządzeń w spektaklu używających tego typu urządzenia.

Info : Tutaj można dodać informację tekstową do linii. To nie dodaje informacji tekstowej do typu urządzenia!

XYZ : Można dodać parametry XYZ do typu urządzenia z parametrami Pan/Tilt. Jeśli dodane są XYZ do typu urządzenia, to będziemy mieli + w tej kolumnie.

Model : To służy do przypisania modelu z naszej grandMA 3D do tego typu urządzenia.

Pod listą mamy pole notatek. Wyświetla ono wszelkie notatki o typie urządzenia. Można je edytować.

Aktualnie jest osiem aktywnych przycisków na dole ekranu:

Add : Wciśnięcie tego przycisku dodaje nowy (pusty) typ urządzenia.

Delete : To kasuje typ urządzenia.

Edit : Tym możemy otworzyć edycję typu urządzenia. Na dalszych stronach jest więcej informacji o oknach edycji.

Import : Tym możemy importować typy urządzeń z biblioteki.

Export : To eksportuje typ urządzenia do biblioteki (jeśli do konsoli podłączono pamięć USB, to możemy eksportować do niej).

Diagnostic : To otwiera okno **Diagnostics**. Tutaj sprawdzimy czy są problemy z wybranym typem urządzenia.

+ XYZ : To doda parametry XYZ do typu urządzenia.

- XYZ : To usunie parametry XYZ z typu urządzenia.



Ostrożnie: Wszelkie wartości XYZ w spektaklu zostaną skasowane jeśli usuniemy parametry XYZ - NIE BĘDĄ one przekształcone do wartości Pan/Tilt.

Z prawej strony mamy przyciski dające dostęp do grupowania atrybutów i enkoderów.

/ Setup / Show / Patch & Fixture / Fixture Types / Edit Fixture Types

Tutaj możemy edytować typy urządzeń. Proszę pamiętać że zmiany tutaj mogą mieć katastrofalne konsekwencje dla spektaklu!

Nie jest to pełny opis jak tworzyć lub edytować typy urządzeń. Jest to opis okien.

Dostęp do tego edytora mamy poprzez **Setup** → **Show** → **Patch & Fixture Schedule** → **Fixture Types** → **Edit**. Tym edytujemy wybrane urządzenie po wciśnięciu przycisku **Edit**.

Mamy tu trzy kolejne widoki: **Module Manager**, **Wheel Manager** i **Instance Manager**. Mamy dostęp do tych stron widoków **U1**, **U2** & **U3**. Przeczytaj o nich na dalszych stronach.

Pod główną częścią mamy kilka różnych przycisków:

Add : To dodaje atrybut do urządzenia (linię w głównej części).

Delete : To kasuje atrybut z urządzenia.

Edit Row : Tym otwieramy edytor dla rzędu wybranego w głównej części. Dalej mamy opis do tego edytora rzędu.

+ XYZ / - XYZ : To doda lub usunie parametry XYZ dla typu urządzenia. Pamiętaj że usunięcie atrybutów XYZ skasuje wszystkie dane XYZ danego typu urządzenia ze spektaklu!

Diagnostic : To otwiera okno **Diagnostics**. Tutaj sprawdzimy czy są problemy z całym typem urządzenia.

Są tu również dwa przyciski pozwalające wybierać wcześniejszą lub dalszą linię względem aktualnej.

Część główna ("Channels of Module ...")

To okno opisuje kanały urządzenia (modułu).

Każdy rząd jest atrybutem urządzenia. Każda kolumna opisuje opcję dla atrybutu.

Oto krótki opis każdej kolumny:

No. : Jest to automatycznie tworzony numer rzędu. Nie można go zmienić.

Attribute (Attrib) : To jest atrybut. Kliknięcie tutaj prawym klawiszem da zapytanie **Select Attribute**.

Break : Możliwe są 4 różne "przerwy" numerowane od 1 do 4. Wszystkie atrybuty z tymi samymi numerami dzielą jeden adres początkowy. Pozwala to tworzyć urządzenia z wieloma adresami DMX.

Coarse : Jest to 8-bitowy numer DMX. Numer ten opisuje przesunięcie adresu DMX dla atrybutu ("1" oznacza to samo miejsce co adres startowy adresowania).

Fine : To jest 16-bitowy numer DMX (atrybut używa dwóch kanałów DMX).

Ultra : To jest 24-bitowy numer DMX (atrybut używa trzech kanałów DMX).

Default : To jest domyślna wartość atrybutu (w procentach). Wartość ta jest używana gdy atrybut nie odbiera jakichkolwiek wartości.

Highlight : Wartość ta jest używana gdy aktywne jest **Highlight**.

Stage : To jest wartość dla aktywowania Stage (nie zaimplementowane).

Snap : Ustawia atrybut na skok wartości, zamiast przenikania między pamięciami cue. Dla pustej komórki funkcja jest nieaktywna.

Invert : Gdy jest "On", dane DMX są odwrócone.

React to Master : Dla wartości dimmera funkcja ta jest zawsze aktywna. Wszystkie inne atrybuty mogą być sprzężone z Grand Master ustawieniem "On" w tej kolumnie.

MIB Fade : To podaje czas używany do atrybutu przy przenikaniu z funkcją MIB (Move In Black).

Profile : Tutaj podajemy profil DMX dla atrybutu. Kliknięcie tutaj prawym klawiszem da zapytanie **Select DMX Profile**.

Mode : To wskazuje czy atrybut jest zależny od innego atrybutu.

React to Dim : To sprawia że atrybut reaguje na wartości dimmera. Kliknięcie tu otwiera zapytanie **React to Dim**. Można tu wybrać **No Function**, **Linear** (podąża z wartością dimmera) i **Inverse** (odwrócona wartości dimmera).

No.	Attrib	Break	Coarse	Fine	Ultra	Default	Highlight	Stage	Snap	Invert
1	SHUTTER	1	1			100.00	0.00			
2	DM	1	2	3		0.00	100.00			
3	COLORMIX1	1	+			0.00	0.00			
4	COLORMIX2	1	5			0.00	0.00			
5	COLORMIX3	1	5			0.00	0.00			
6	CTO	1	7			0.00	0.00			
7	COLOR1	1	8			0.00	0.19			
8	RGBO1	1	9			0.00	0.19		On	

Color : To służy do wizualizacji kolorów i strumienia świetlnego w oknie sceny oraz grandMA 3D. Można to zmieniać tylko dla atrybutów koloru.

Na dole głównej części jest pole dające krótki opis kolumny i dozwolonej wartości.

Funkcje kanałów (Edit Row)

Przyciśnięcie na **Edit Row** (lub klawisza **X1**) otwiera nowe okno.

Tutaj wyświetlane są różne funkcje dla atrybutu. Dolne przyciski są takie same, za wyjątkiem dwóch ekstra przycisków do przełączania między różnymi atrybutami głównymi.

Każda linia jest zakresem atrybutu. Taki zakres może mieć różne funkcje. Poniżej jest opis kolumn:

No. : Numer ten to automatyczna numeracja linii. Nie może być zmieniony.

Sub Attribute (SubAttrib) : To opisuje podatrybut atrybutu głównego. Kliknięcie prawym klawiszem tutaj otworzy zapytanie **Select Subattribute**.

Nazwa : To jest wyświetlana nazwa.

Wheel : To wyświetla zastosowaną tarczę. Kliknięcie tu prawym klawiszem otworzy zapytanie **Select Wheel**.

From : To jest pierwsza wartość zakresu (w procentach).

To : To jest ostatnia wartość zakresu (w procentach).

From DMX : To jest pierwsza wartość zakresu (w wartościach DMX).

To DMX : To jest ostatnia wartość zakresu (w wartościach DMX).

From Phys (fizyczne od) : Jest to minimalna wartość fizyczna.

To Phys (fizyczne do) : Jest to maksymalna wartość fizyczna.

Additional Phys (fizyczne dodatkowe) : Jest to wartość używana przez grandMA 3D.

Time : To jest czas używany do przejścia wartości od początku do końca zakresu (w grandMA 3D).

Mode Start : To określa początkową wartość DMX dla trybu kanału (jeśli jest).

Mode End : To określa końcową wartość DMX dla trybu kanału (jeśli jest).

Każda linia tego okna również może być edytowana. Przyciśnięcie na **Edit Row** (lub klawisza **X1**) otwiera nowe okno.

Zestawy funkcji (Edit Row)

Każda funkcja może mieć grupę zestawów. Każdy rząd jest wyświetlany w kalkulatorze, oraz są szybkie skróty do zdefiniowanych wartości.

Oto krótki opis każdej kolumny:

No. : Jest to automatycznie tworzony numer rzędu.

Nazwa : To jest nazwa dla wartości.

From : To jest pierwsza wartość zakresu (w procentach).

To : To jest ostatnia wartość zakresu (w procentach).

From DMX : To jest pierwsza wartość zakresu (w wartościach DMX).

To DMX : To jest ostatnia wartość zakresu (w wartościach DMX).

Slot No. : Jeśli wartość dotyczy tarczy, można użyć tej kolumny do podania numeru pozycji tarczy, której dotyczy wartość.

Slot From : Przesunięcie pozycji dla początku zakresu.

Slot To : Przesunięcie pozycji dla końca zakresu.

Auto Create : Gdy w kolumnie jest **Yes**, to funkcja będzie użyta podczas automatycznego tworzenia (presetów).

No.	SubAttrib	Name	Wheel	From	To	From DMX	To DMX	From Phys	To Phys	Auto Create
1	COLOR1	Select	COLOR1	0.00	77.74	0	30943	0.00	1.00	Yes
2	COLOR1_SPIN	Spin	None	77.74	85.64	50644	50319	1.00	0.01	Yes
3	COLOR1_SPIN	Spin	None	85.64	84.14	55320	61695	0.01	1.00	Yes
4	Colour Wheel	Colour Wheel	None	84.14	95.01	61509	62975	1.00	1.00	Yes
5	Colour Wheel	Colour Wheel	None	95.01	98.03	62976	84253	0.01	0.50	Yes
6	Colour Wheel	Colour Wheel	None	98.03	100.00	84256	83535	0.01	0.01	Yes

No.	Name	From	To	From DMX	To DMX	Slot No.	Slot From	Slot To	Auto Create
1	Open	0.00	3.01	0	2380	1	0.00	0.30	on
2	blue 111	3.31	18.15	2504	4835	2	-0.50	0.30	on
3	green 205 (AD)	10.10	18.80	6590	11007	3	-0.50	0.30	on
4	pink 212	18.80	23.41	11008	13359	4	-0.50	0.50	on
5	orange 308H	23.41	30.08	13360	19711	5	-0.50	0.50	on
6	CTC 1/2 mixed gn	30.08	38.72	19712	24963	6	-0.50	0.30	on
7	CTC 3/30-1100N	38.72	43.35	24964	28415	7	-0.50	0.30	on
8	CTC 3/30-2100N	43.35	50.00	28416	32767	8	-0.50	0.50	on
9	red 308	50.00	58.64	32768	37119	9	-0.50	0.50	on
10	Open	58.64	68.15	37120	40471	1	-0.50	0.00	on

Belka tytułowa zawsze podaje gdzie jesteśmy, a w każdej chwili możemy wrócić wciskając żółte w górnym prawym rogu.

/ Setup / Show / Patch & Fixture / Fixture Types / Edit Fixture Types / Module Manager

Tutaj możemy edytować moduł. Proszę pamiętać że zmiany tutaj mogą mieć katastrofalne konsekwencje dla spektaklu!

Edytor ten otwieramy poprzez **Setup** → **Show** → **Patch & Fixture Schedule** → **Fixture Types** → **Edit** → **Module Manager**.

Pod główną częścią mamy kilka różnych przycisków:

Add : To dodaje nowy moduł do urządzenia.

Delete : To kasuje moduł z urządzenia. Kasować można tylko moduły bez atrybutów.

Diagnostic : To otwiera okno **Diagnostics**. Tutaj sprawdzimy czy są problemy z modułem.

Są tu również dwa przyciski pozwalające wybierać wcześniejszą lub dalszą linię względem aktualnej.

Definicja modułu

To okno opisuje moduł urządzenia.

Oto krótki opis każdej kolumny w menedżerze modułów:

No. : Jest to automatycznie tworzony numer rzędu. Nie można go zmienić.

Name : Nazwa modułu, np. "Punkt RGB".

BeamAngle : Szerokość strumienia dla tego modułu, np. 15 (stopni).

BeamIntensity : Jasność strumienia dla tego modułu, np. 10000 (lumenów). Wyświetla intensywność w grandMA 3D.

MIB Delay : Czas jaki moduł powinien czekać po wygaszeniu, przed wykonaniem MIB.

Class : Typ/klasa modułu, np. Headmover.

Beam : Typ strumienia tego modułu, np. Wash.

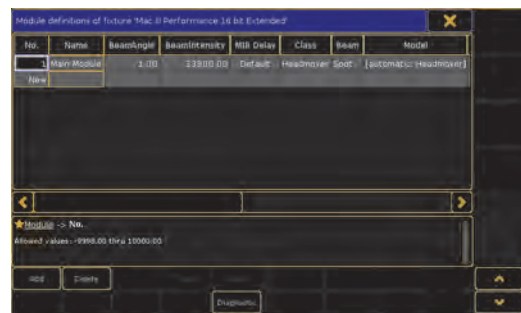
Size X / Size Y / Size Z : To jest rozmiar urządzenia w MA 3D. Edytowanie tych wartości otwiera zapytanie z wymiarowaniem obudowy. Użycie go umożliwi zmianę rozmiaru urządzenia.

Axis X / Axis Y / Axis Z : To są osie obrotu ruchomej głowy lub ruchomego lustra. Edytowanie tych wartości otwiera zapytanie z wymiarowaniem obudowy. Użycie go umożliwi zmianę rozmiaru urządzenia.

Model : Tutaj możemy wybrać konkretny model z 3D. Domyślnie jest podstawowy model bazujący na klasie urządzenia. Tworzenie własnych modeli urządzeń jest bardzo skomplikowane. W tym celu należy się zapoznać w instrukcji grandMA 3D z rozdziałem "3D Modelling and Import".

Na dole głównej części jest pole dające krótki opis kolumny i dozwolonej wartości.

Można wrócić do edytora urządzenia wciskając żółte w górnym prawym rogu.



/ Setup / Show / Patch & Fixture / Fixture Types / Edit Fixture Types / Wheel Manager

Tutaj możemy edytować tarcze w urządzeniu. Proszę pamiętać że zmiany tutaj mogą mieć katastrofalne konsekwencje dla spektaklu!

Edytor ten można otworzyć poprzez **Setup** → **Show** → **Patch & Fixture Schedule** → **Fixture Types** → **Edit** → **Wheel Manager**.

Pod główną częścią mamy kilka różnych przycisków:

Add : To dodaje nową tarczę do urządzenia.

Delete : To kasuje tarczę z urządzenia.

Edit Row : Tym otwieramy edytor dla rzędu wybranego w menedżerze tarcz.

Diagnostic : To otwiera okno **Diagnostics**. Tutaj sprawdzimy czy są problemy z wybraną tarczą.

Są tu również dwa przyciski pozwalające wybierać wcześniejszą lub dalszą linię względem aktualnej.

Wheel definition (definicje tarcz)

W tym oknie definiujemy tarcze urządzenia.

Oto krótki opis każdej kolumny w menedżerze tarcz:

No. : Jest to automatycznie tworzony numer rzędu.

Nazwa : Nazwa tarczy.

SubAttrib (Atrybut) : Atrybut używający tą tarczę.

Na dole głównej części jest pole dające krótki opis kolumny i dozwolonej wartości.

Przyciśnięcie na **Edit Row** (lub klawisza **X11**) pozwala edytowanie wybranej tarczy.

Edycja tarczy

To okno opisuje poszczególne pozycje na tarczy.

Oto krótki opis każdej kolumny w edytorze pozycji tarczy:

No. : Jest to automatycznie tworzony numer rzędu.

Nazwa mediów : Nazwa pozycji tarczy.

Nazwa pliku mediów : Ścieżka i nazwa pliku obraz, np. carallon/gobos/martin/03002401.png. Kliknięcie tu prawym klawiszem otworzy zapytanie **Browser**.

Color : To jest kolor pozycji tarczy. Kliknięcie tu prawym klawiszem otworzy zapytanie **Edit Color**.

Na dole głównej części jest pole dające krótki opis kolumny i dozwolonej wartości.

Można wrócić do edytora urządzenia wciskając żółte w górnym prawym rogu.

/ Setup / Show / Patch & Fixture / Fixture Types / Edit Fixture Types / Instance Manager

Tutaj możemy edytować segmenty urządzenia. Proszę pamiętać że zmiany tutaj mogą mieć katastrofalne konsekwencje dla spektaklu!

Edytor ten można otworzyć poprzez **Setup** → **Show** → **Patch & Fixture Schedule** → **Fixture Types** → **Edit** → **Instance Manager**.

Pod główną częścią mamy kilka różnych przycisków:

Add : To dodaje nowe segmenty do urządzenia.

Delete : To kasuje segment z urządzenia.

Diagnostic : To otwiera okno **Diagnostics**. Tutaj sprawdzimy czy są problemy z wybranym segmentem.

Są tu również dwa przyciski pozwalające wybierać wcześniejszą lub dalszą linię względem aktualnej.

Module instances (segmenty z modułów)

To okno opisuje segmenty z modułów w urządzeniu. Oto krótki opis każdej kolumny w menedżerze segmentów:

No. : Jest to automatycznie tworzony numer rzędu.

Module Type : Wskazanie modułu zdefiniowanego dla tego typu urządzenia.

Patch : Względny adres startowy dla tego segmentu.

X : Względna pozycja X dla segmentu.

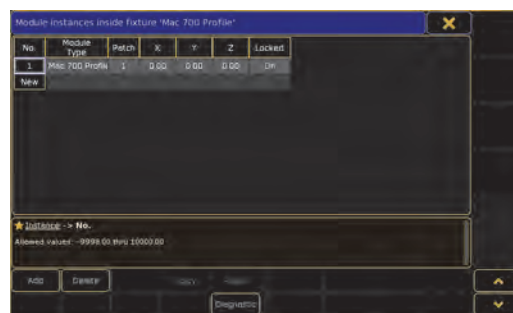
Y : Względna pozycja Y dla segmentu.

Z : Względna pozycja Z dla segmentu.

Locked : Aktywuj jeśli segment nie powinien być poruszany indywidualnie.

Na dole głównej części jest pole dające krótki opis kolumny i dozwolonej wartości.

Można wrócić do edytora urządzenia wciskając żółte w górnym prawym rogu.



/ Setup / Show / Patch & Fixture / Fixture Types / Attribute & Encoder Grouping

Tutaj można dodawać, usuwać i przenosić typy presetów, funkcje i atrybuty. Proszę pamiętać że zmiany tutaj mogą mieć katastrofalne konsekwencje dla spektaklu!

Atrybuty urządzeń są zorganizowane w typy presetów jak Dimmer, Position, Gobo, itp.

W typie presetu może być wiele funkcji jak np. Color1, Color2, itp.

Wewnątrz funkcji mamy zorganizowane ich atrybuty.

W polu funkcji jest kolumna Universal. Nie można jej edytować. Presety Universal działają tylko jako prawdziwe presety Universal dla atrybutów, gdzie ta kolumna jest włączona. Jeśli jest pusta, to presety Universal będą działać jako presety Global.

Wszystkie typy presetów, funkcje i atrybuty mają nazwę biblioteki, która nie może być zmieniona po jej stworzeniu. Ma również nazwę ekranową. Ta może być zmieniona do naszych potrzeb.

Można zreorganizować, dodać lub kasować wszystko używając przycisków! Kasować można tylko puste sekcje. To może poważnie uszkodzić spektakl!!

Dodawanie nowych rzeczy nie spowoduje uszkodzeń spektaklu i umożliwi tworzenie unikalnych urządzeń.

Przycisk **Diagnostic** otwiera zapytanie **Diagnostic** dla aktualnej selekcji.

Encoder Grouping (grupowanie enkoderów)

Grupowanie enkoderów umożliwi określenie czy przy aktywowaniu jednego atrybutu powinny być jeszcze inne. Np. w standardzie przy zmianie wartości dla ColorRGB1, wartości ColorRGB2, ColorRGB3 i ColorRGB4 również powinny być aktywowane i wprowadzone do programera.

/ Setup / Show / Patch & Fixture / Fixture Positions

Służy do rozmieszczania urządzeń w środowisku 3D.

W **Patch & Fixture Schedule** można wcisnąć klawisz **U2**, a wtedy otrzymujemy następujące okno:

Belka tytułowa

W belce tytułowej jest wiele rozwijanych opcji oraz przycisków.

Rozwijana opcja warstw : Ta lista wyświetla wszystkie warstwy twojego spektaklu, oraz opcję **[all layers]**. Działa jako filtr warstw i wyświetla tylko urządzenia dostępne w wybranej warstwie.

Rozwijana opcja czynności : To jest lista czynności które następują po wciśnięciu lub kliknięciu na polu sceny i przesunięciu kursora. Jest tutaj 5 opcji: **Select, Move, Orbit, Panning i Zoom**.

Rozwijana opcja kamery : Jest to lista wszystkich kamer w spektaklu. Wyświetla nazwę wybranej kamery.

Przycisk Reset Camera : Wciśnięcie go resetuje wybraną kamerę.

Obszar sceny

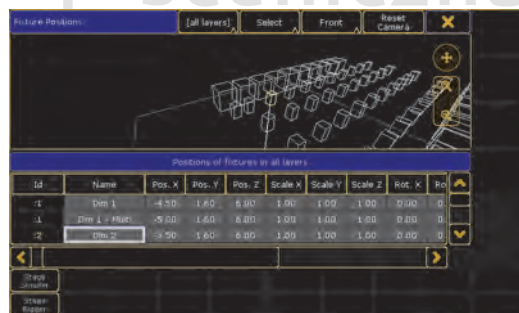
Wyświetla scenę i urządzenia wybranej warstwy.

Mamy dwie kontrolki z prawej strony ekranu. Kółko ze strzałkami pozwala poruszać widokiem sceny po ekranie. Drugą jest belka pozwalająca na zmianę powiększenia.

Lista urządzeń

Pod widokiem sceny jest lista wszystkich urządzeń z wybranej warstwy. Służy do rozmieszczania urządzeń w środowisku 3D. Każda linia to urządzenie. Mamy tu wiele kolumn:

ID : To jest numeracja ID urządzeń. Jeśli ID kanału i urządzenia nie są jednakowe, to wyświetlany jest numer Fixture ID, a za nim Channel ID.



Nazwa : Tutaj mamy nazwę urządzenia.

Pos. X / Pos. Y / Pos. Z : Komórki te służą do ustawiania urządzenia w przestrzeni 3D.

Scale X / Scale Y / Scale Z : Te komórki służą do zmiany rozmiarów urządzenia.

Rot. X / Rot. Y / Rot. Z : Te komórki służą do rotacji urządzenia w przestrzeni 3D.

Visible : Gdy jest na "On", to urządzenie jest widoczne. Dotyczy to wizualizera grandMA 3D.

Sunshade : Gdy jest na "On", to funkcja **Sunshade** z grandMA 3D jest aktywna.

Follow Target : Gdy jest na "On", to funkcja **Follow Target** z grandMA 3D jest aktywna.

Dolna część

W dolnej części okna są dwa przyciski: **Stage Smaller** i **Stage Bigger**. Służą do zmiany proporcji między widokami sceny i listy urządzeń.

Wizualizowana scena składa się z elementów 3D stworzonych w MA 3D. Domyślny element to płaszczyzna sceniczna mająca 10 x 10 metrów.

/ Setup / Show / Patch & Fixture / DMX Profiles

Służy do wyświetlania i edycji profili DMX.

Jest to lista profili DMX w spektaklu. Dla każdego profilu DMX jest osobna linia.

Na dole tego okna mamy trzy przyciski:

Add : To dodaje nowy profil DMX.

Delete : To pozwala skasować profil DMX.

Edit : To otworzy graficzne przedstawienie profilu DMX.



/ Setup / Show / Patch Only (Live Setup)

Tutaj mamy dostęp do zmiany niektórych rzeczy w adresowaniu urządzeń w spektaklu.

Możesz wejść do tego okna przyciskając klawisz **Setup**, zakładkę **Show** a potem przycisk **Patch Only (Live)**. Można tu zmienić wiele elementów w adresowaniu oraz spisie urządzeń. Nie można dodawać ani kasować urządzeń.

Można edytować wszystkie elementy z szarym tłem, również kolor.

Wszystkie opcje zmieniane tutaj są wykonywane na bieżąco i nie wymagają wgrania spektaklu do stanowisk sieciowych (tak jak się to dzieje przy pełnej edycji adresowania).

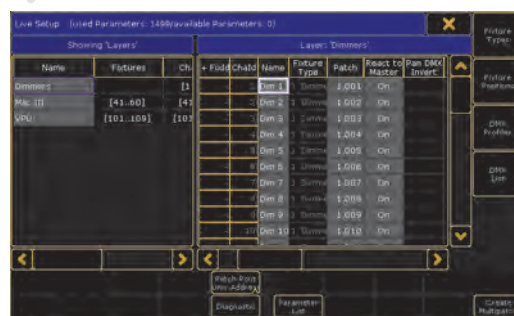
Dla tej części mamy dwie unikalne rzeczy. Jest to **DMX List** oraz **Parameter List**. Mamy do nich dostęp używając przycisków w dolnej części okna.

W **Live Setup** można też stworzyć multipatch. Nie możesz go jednak skasować.

/ Setup / Show / Patch Only (Live) / DMX List

Tutaj mamy dostęp do zmiany niektórych rzeczy w adresowaniu urządzeń w spektaklu.

Do tego okna możemy wejść wciskając klawisz **Setup**, zakładkę **Show** a potem przycisk **Patch Only (Live)**, następnie przycisk **DMX List** (lub klawisz **U4**).



Tutaj możemy zmienić jak konsola powinna łączyć przychodzący DMX, do ilu przestrzeni DMX mamy dostęp oraz do ilu linii konsola chce mieć dostęp. Można również przydzielić profil DMX do atrybutu. Oto jak może wyglądać:

Można edytować wszystko z szarym tłem.

Lista z lewej wyświetla listę przestrzeni DMX. Ma następujące kolumny:

No. : To jest numer przestrzeni DMX.

Nazwa : To jest nazwa przestrzeni.

DMX in Merge : To otwiera małe okno selekcji **DMX In Merge**. Tutaj wybieramy jak przychodzący DMX jest łączony z tą przestrzenią.

Requested : Gdy jest to włączone, to konsola liczy wartości DMX dla tej przestrzeni.

Granted : Zielone "Yes" w tym miejscu wskazuje że przestrzeń jest żądana i mieści się w limicie parametrów. Czerwone "No" sygnalizuje że nie ma żądania, lub przestrzeń jest poza limitem parametrów.

Lista z prawej strony wyświetla co jest przypisane do adresów DMX, dla przestrzeni wybranej z lewej strony.

Tutaj można nadać profil DMX dla każdego atrybutu zgrubnego. Kliknij prawym klawiszem na szarym tle w rzędzie dla którego chcesz zmienić, i wybierz profil DMX w zapytaniu **Select DMX Profile**.

/ Setup / Show / Patch Only (Live) / Parameter List

Tutaj mamy dostęp do zmiany niektórych rzeczy w parametrach.

Dostęp do tego okna mamy przez wciśnięcie klawisza **Setup**, potem zakładki **Show**, następnie przycisku **Patch Only (Live)** i przycisku **Parameter List** (lub klawisza **X16**).

Tutaj można zmieniać niektóre opcje dla każdego parametru. Oto jak może wyglądać:

Można edytować wszystko z szarym tłem.

Lista z lewej wyświetla warstwy. Jest taka sama jak w oknie **Patch Only**.

Lista z prawej wyświetla wszystkie parametry wybranej warstwy.

Dla każdego parametru można zmieniać.

- Wartość domyślną (default).
- Wartość Highlight.
- Stage marker.
- Skok wartości (Snap).
- Inwersję (Invert)
- Profil.

Można nadać profil DMX dla każdego parametru. Kliknij prawym klawiszem na szarym tle w rzędzie dla którego chcesz zmienić, i wybierz profil DMX w zapytaniu **Select DMX Profile**.

Zmiany te są wykonywane natychmiastowo.

Można zmienić te same ustawienia używając okna **Edit Fixture**.



/ Setup / Show / Playback + MIB Timing

Tutaj można zmieniać ogólne czasy używane podczas odtwarzania.

Otwieramy to okno wciskając klawisz **Setup**, zakładkę **Show** i przycisk **Playback+MIB Timing**.

Mamy tu wiele opcji. Oto czym one sterują:

Off : Czas używany podczas wyłączenia aktywnych executorów.

GoBack : Czas używany podczas wywoływania cue komendą **GoBack**.

Goto : Czas używany podczas wywoływania cue komendą **Goto**.

GoFast : Czas używany gdy cue jest wywoływana funkcjami >>> i <<<.

MIB Delay : Czas czekania po wygaszeniu przed aktywacją MIB.

MIB Fade : Czas trwania ruchu MIB.

Startup : Jest to linia makra, którą konsola aktywuje podczas wczytywania spektaklu.

Xfade Reload : Crossfader działa tylko w jednym kierunku (w górę) - przesun suwak w dół aby przygotować następną cue.

Timecode Record Single User : Gdy jest na 'On', to nagrywanie kodu czasowego nagrywa tylko czynności od tego użytkownika.

Kill with off Time : Gdy jest na 'On', to polecenie **Kill** wykona swoją funkcję używając czas Off executora.



Rada: Czasy GoBack i Goto mogą być ustawione na użycie czasów cue, zamiast stałej wartości.

/ Setup / Show / Remote Inputs Setup

Tutaj możemy ustawić co konsola powinna robić z zewnętrznymi sygnałami zdalnego sterowania.

Są trzy typy zewnętrznych sygnałów. Analogowe, MIDI oraz DMX. Każdy z nich ma swoją zakładkę w oknie **Remote Inputs Setup**.

W trzech zakładkach jest wiele podobnych rzeczy.

Na dole kranu są cztery przyciski robocze. Mamy przycisk **Add**. Nim możemy dodawać wejścia zdalnego sterowania. Mamy przycisk **Delete**. Nim możemy kasować już dodane wejścia zdalnego sterowania. Mamy przycisk **Enable**. Może on być "włączony" lub "wyłączony" (żółty tekst oznacza "włączony"). Gdy jest "włączone" to konsola będzie reagować na to wejście. Ostatni przycisk to **CLI** (Command Line Interact). On również może być włączony lub wyłączony.

Gdy dodasz wejście zdalnego sterowania, to dodajesz również nową linię. Mamy trochę podobnych kolumn w trzech zakładkach:

Type : Tutaj możemy wybrać typ czynności jaką konsola wykona po aktywacji kontaktu/sygnału. Mamy tutaj do 5 opcji: None, Executor, Macro, Hardkey i Programmer (programmer jest dostępne tylko dla sygnału DMX).

Page : Jeśli czynnością jest "Executor", to jest to numer strony executora, lub "current" dla aktualnie aktywnej strony.

Executor : Jeśli czynnością jest "Executor", to jest numer executora.

Button : Jeśli czynnością jest "Executor", to określa który przycisk lub suwak powinien być aktywowany. Mamy tu 4 opcje: Button 3, Button 2, Button 1 i Fader.

Keycode : Jeśli czynnością jest "Hardkey", to tutaj wybieramy jaki klawisz powinien być aktywowany.

Macro : Jeśli czynnością jest "Macro", to mamy tu linię makra gdzie możemy zadać dowolne polecenie.

Można edytować opcje z szarym tłem.

Poniżej mamy opis trzech zakładek.

Analog Remote

Na panelu tylnym konsoly mamy standardowe gniazdo 25 D-Sub. Obsługuje ono 16 bezpośrednich stykczników podłączanych do konsoly. Okno konfiguracji pozwala na przypisanie czynności do tych 16 stykczników.

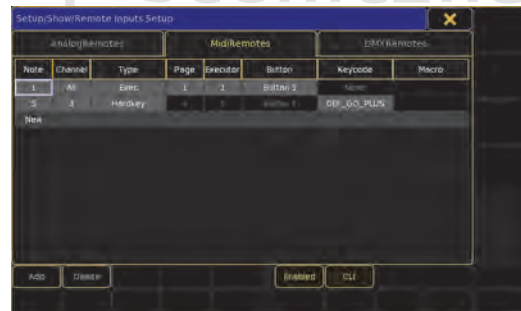
Część Analog ma jedną kolumnę specjalną. Jest to kolumna "Input". Numer odpowiada numerowi stykcznika.



Midi Remote

Konsoleta może odbierać nuty midi z gniazda wejściowego MIDI z tylnego panelu konsoly. Obsługuje nuty od 1 do 128 na 16 kanałach. Okno konfiguracji pozwala na przypisanie czynności do tych nut.

Zakładka ta ma dwie kolumny specjalne: **Note** i **Channel**. Użyj ich do wyboru nuty wejściowej.

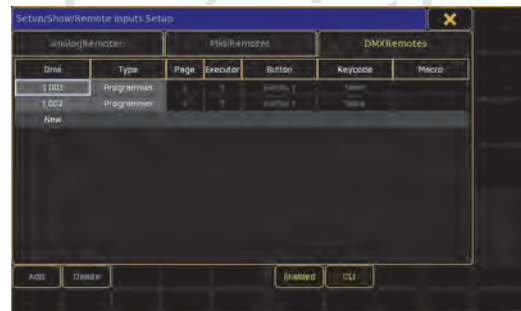


DMX Remote

Można użyć wejścia DMX (oraz wyjścia DMX) jako wejścia zdalnego sterowania. Konsoleta przyjmuje i obsługuje 131072 kanałów DMX jako zdalne wejścia. Jest to 256 pełnych przestrzeni DMX. Okno pozwala na konfigurację wszystkich tych kanałów.

Przyciski, klawisze i makra są wyzwalane wartością DMX 129.

Zakładka **DMXRemotes** ma jedną kolumnę specjalną. Jest to kolumna **DMX**. Tutaj można podać numer kanału DMX. Jest definiowany jako numer przestrzeni, kropka, a potem adres DMX.



Zdalne sterowanie DMX ma typ specjalny o nazwie **Programmer**. Używając go przekierowujemy sygnał DMX do programera, gdy następuje zmiana wartości.

/ Setup / Show / Auto Create

Tutaj możemy automatycznie tworzyć grupy, światy, presety i strony kanałów.

Na górze znajdują się cztery zakładki dla poszczególnych części

/ Setup / Show / Auto Create / Group

GrandMA2 może automatycznie tworzyć grupy, zależnie od aktualnej selekcji.

W tym oknie mamy dwie części. Lewa wyświetla typy urządzeń lub warstwy (zależnie od naszych ustawień). Prawa wyświetla zawartość selekcji z lewej strony. Mamy pole gdzie możemy wybrać ręcznie grupę początkową. Wszystko co jest wybrane ma niebieskie tło. Wielokrotna selekcja jest możliwa z użyciem klawisza **Ctrl** z klawiatury. Na dole tego okna mamy trochę przycisków:

Choose : Przycisk ten ma dwa różne tryby: **Layer** i **Fixture Type**. Wybieramy tu co ma wyświetlać lewa część.



Always ask for Name : Gdy jest włączone (żółte tekst i tło), otrzymamy zapytanie o nazwę przy tworzeniu grup **All**.

Create All : To stworzy grupy **All** dla każdego wybranego typu urządzenia lub warstw.

Create Single : Stworzy pojedyncze grupy dla każdego z wybranych urządzeń.

Confirm : Gdy jest włączone, to otrzymamy okno informujące jakie grupy zostały stworzone (po ukończeniu).

Overwrite : To umożliwi automatycznie tworzonym grupom nadpisywanie istniejących grup. Gdy jest wyłączone, to w razie konfliktu konsola wyświetli zapytanie **Auto Create Conflict**.

Use : Przycisk ten ma dwa różne tryby: Gdy jest jako **Use Earliest** to konsola użyje pierwszego wolnego przycisku puli. Gdy jest **Use Latest**, to konsola użyje pierwszego przycisku puli za ostatnim używanym.

/ Setup / Show / Auto Create / World

GrandMA2 może automatycznie tworzyć światy, zależnie od aktualnej selekcji.

W tym oknie mamy dwie części. Lewa wyświetla typy urządzeń lub warstwy (zależnie od naszych ustawień). Prawa wyświetla zawartość selekcji z lewej strony. To jest miejsce gdzie możemy wybrać świat początkowy.

Wszystko co jest wybrane ma niebieskie tło. Wielokrotna selekcja jest możliwa z użyciem klawisza **Ctrl** z klawiatury.

Na dole tego okna mamy trochę przycisków:

Choose : Przycisk ten ma dwa różne tryby: **LayerType** oraz **FixtureType**. Wybieramy tu co ma wyświetlać lewa część.

Always ask for Name : Gdy jest włączone (żółte tekst i tło), otrzymamy zapytanie o nazwę przy tworzeniu grup "All".

Create : To stworzy światy dla każdego wybranego typu urządzenia lub warstw.

Confirm : Gdy jest włączone, to otrzymamy okno informujące jakie grupy zostały stworzone (po ukończeniu).

Overwrite : To umożliwi automatycznie tworzonym grupom nadpisywanie istniejących grup. Gdy jest wyłączone, to w razie konfliktu konsola wyświetli zapytanie **Auto Create Conflict**.

Use : Przycisk ten ma dwa tryby. Gdy jest jako **Use Earliest** to konsola użyje pierwszego wolnego przycisku puli. Gdy jest **Use Latest**, to konsola użyje pierwszego przycisku puli za ostatnim używanym.

/ Setup / Show / Auto Create / Preset

GrandMA2 może automatycznie tworzyć presety, zależnie od aktualnej selekcji.

W tym oknie mamy dwie części. Lewa wyświetla **FixtureTypes** (typy urządzeń). Prawa wyświetla różne typy presetów i zaznaczenia.

Mamy pole do wyboru przyrostów dimmera dla presetów dimmera, oraz przycisk tworzący uniwersalne presety dimmera.

Aktualnie wybrane typy urządzeń mają niebieskie tło. Wielokrotna selekcja jest możliwa z użyciem klawisza **Ctrl** z klawiatury. Wszystkie typy presetów z aktywnym znacznikiem są wybrane, a konsola stworzy presety globalne w tej grupie.

Na dole tego okna mamy trochę przycisków:

Encoder Grouping (grupowanie enkoderów) : Gdy jest to włączone, konsola stworzy połączenia presetów na podstawie ustawień grupowania enkoderów. Np. stworzy tylko jeden wspólny preset **Open** dla tarczy gobo 1 i tarczy gobo 2. Ustawienia grupowania enkoderów znajdują się w menu **Setup** → **Patch & Fixture Schedule** → **Fixture Types** → **Attribute & Encoder Grouping**.

Add Preset : To stworzy zupełnie nowe presety za już istniejącymi presetami.



Merge Preset : To połączy presety z taką samą nazwą, np. tylko jeden preset pozycji o nazwie "Center" dla wielu typów urządzeń.

Confirm : Gdy jest włączone, to otrzymamy okno informujące jakie grupy zostały stworzone (po ukończeniu).

/ Setup / Show / Auto Create / Channel Pages

GrandMA2 może automatycznie tworzyć strony kanałów, zależnie od aktualnej selekcji.

W tym oknie mamy różne części. Lewa wyświetla typy urządzeń lub warstwy (zależnie od naszych ustawień). Prawa wyświetla zawartość selekcji z lewej strony. Mamy pole gdzie można ustawić stronę początkową, suwak początkowy i szerokość strony.

Wszystko co jest wybrane ma niebieskie tło. Wielokrotna selekcja jest możliwa z użyciem klawisza **Ctrl** z klawiatury. Na dole tego okna mamy trochę przycisków:

Choose : Przycisk ten ma dwa różne tryby: Layer i Fixture Type. Wybieramy tu co ma wyświetlać lewa część.

Always ask for Name : Gdy jest włączone (żółte tekst i tło), otrzymamy zapytanie o nazwę przy tworzeniu grup "All".

Create : To stworzy strony kanałów dla atrybutów dimmera wybranych urządzeń (i tylko dla atrybutu dimmera).

Create Next Page : To stworzy strony kanałów dla atrybutów dimmera wybranych urządzeń, ale pominię stronę 1.

Confirm : Gdy jest włączone, to otrzymamy okno informujące jakie grupy zostały stworzone (po ukończeniu).

Overwrite : To umożliwi automatycznie tworzonym grupom nadpisywanie istniejących grup. Gdy jest wyłączony, to w razie konfliktu konsola wyświetli zapytanie **Auto Create Conflict**.

/ Setup / Show / Import & Export

Tutaj można importować i eksportować makra, efekty, maski i MATricks.

Tutaj można importować i eksportować makra, efekty, maski, MATricks i bitmapy.

Bitmapy nie wyglądają jak inne elementy. Są opisane we własnych rozdziałach.



Importowanie makr, efektów, masek i MATricks

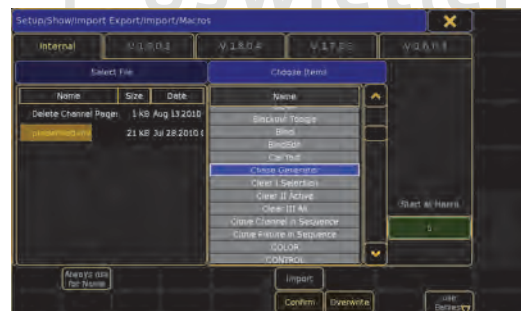
Przy importowaniu czegoś otrzymujemy następujące menu (jest bardzo podobne dla makr, efektów, masek i MATricks):

Na górze mamy zakładki dla różnych napędów i dostępnych wersji.

Niżej mamy dwie części. Lewa część pozwala na wybranie pliku źródłowego. Prawa część pokazuje wszystkie makra, efekty, maski lub MATricks zapisane w danym pliku.

Każde makro, efekt, maska lub MATricks oznaczone na niebiesko zostanie zaimportowane. Można wybrać wiele makr, efektów, masek lub MATricks używając klawisza **Ctrl** na klawiaturze.

Mamy również pole gdzie możemy ręcznie wybrać, gdzie makra lub efekty powinny się zaczynać.



Pod tym znajduje się kilka przycisków: Oto co one robią:

Always ask for name : Gdy jest włączony (żółte tekst i tło), otrzymamy zapytanie o nazwę przy importowaniu.

Import : To zaimportuje makra, efekty, maski lub MATricks.

Confirm : Gdy jest włączone, otrzymamy okno informujące co zostało stworzone.

Overwrite : To umożliwi funkcji importowania nadpisywanie makr, efektów, masek lub MATricks. Gdy jest to wyłączone, to w razie konfliktu konsola wyświetli zapytanie **Auto Create Conflict**.

Use : Przycisk ten ma dwa różne tryby: Gdy jest jako **Use Earliest** to konsola użyje pierwszego wolnego przycisku puli. Gdy jest jako **Use Latest**, to konsola użyje pierwszego przycisku puli za ostatnim używanym.

Importowanie bitmap

Gdy importujesz bitmapy, to jest różnica między napędem wewnętrznym oraz innymi zakładkami. Dla wewnętrznego mamy następujące menu. Tutaj można wybierać obrazy i je kasować.



Jeśli wybierzesz jedną z innych zakładek, otrzymujemy następujące menu. Mamy tutaj przycisk pod obrazkiem miniatury. W ilustracji wyżej mówi on **Import Files Only**. Oznacza to że importujesz tylko bitmapę.



Inne opcje to **Import Files and create Bitmap Objects**. Dla tej opcji mamy następującą sytuację:

Tutaj możemy wybrać obrazy które zaimportujemy, a każdy zaimportowany obrazek stworzy efekt bitmapowy. Pod tym znajduje się kilka przycisków: Oto co one robią:

Always ask for name : Gdy jest włączony (żółte tekst i tło), otrzymamy zapytanie o nazwę przy importowaniu.

Import : To zaimportuje bitmapę

Confirm : Gdy jest włączone, otrzymamy okno informujące co zostało stworzone.

Overwrite : To umożliwi funkcji importowania nadpisywanie makr, efektów, masek lub MATricks. Gdy jest to wyłączone, to w razie konfliktu konsola wyświetli zapytanie **Auto Create Conflict**.

Use : Przycisk ten ma dwa różne tryby: Gdy jest jako **Use Earliest** to konsola użyje pierwszego wolnego przycisku puli. Gdy jest jako **Use Latest**, to konsola użyje pierwszego przycisku puli za ostatnim używanym.



Uzupełnienie: Importować można tylko obrazki "bmp".

Eksportowanie makr, efektów, masek i MATricks

Przy eksportowaniu czegoś otrzymujemy następujące menu (jest bardzo podobne dla makr, efektów, masek i MATricks):

Na górze mamy zakładki dla różnych napędów.

Niżej mamy dwie części. Lewa część pozwala wybrać plik(i) które chcesz eksportować. Prawa strona pokazuje wszystkie już wyeksportowane pliki.

Każde makro, efekt, maska lub MATricks oznaczone na niebiesko zostanie wyeksportowane. Można wybrać wiele makr, efektów, masek lub MATricks używając klawisza **Ctrl** na klawiaturze.

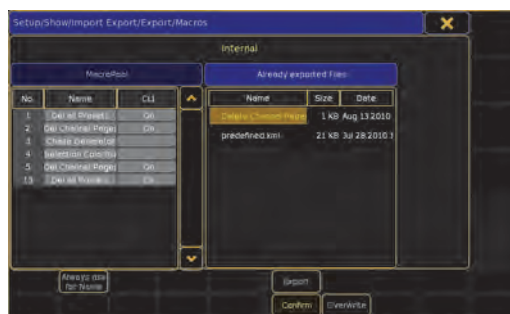
Pod tym znajduje się kilka przycisków. Oto co one robią:

Always ask for name : To nie ma w tym miejscu realnej funkcji.

Export : To otworzy zapytanie o nazwę, a po wciśnięciu **Please** dla zatwierdzenia nazwy, stworzy się plik z wybranymi makrami, efektami lub MATricks.

Confirm : To tutaj nie działa.

Overwrite : To tutaj nie działa.



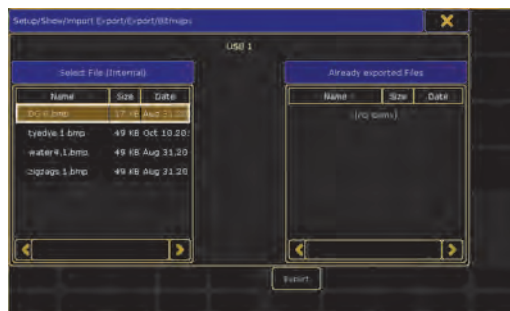
Eksportowanie bitmap

Przy eksportowaniu bitmap otrzymujemy następujące menu:

Na górze mamy zakładki dla różnych napędów zewnętrznych. Bitmapy można eksportować tylko do zewnętrznych napędów jak pamięci USB i dyski USB.

To menu ma dwie strony. Lewa strona wyświetla bitmapy na wewnętrznym napędzie. Prawa strona to bitmapy na zewnętrznym napędzie.

Z lewej wybierasz bitmapy które chcesz eksportować, a potem wciskasz przycisk **Export**. To może spowodować przerwanie reakcji konsoli na czas eksportowania bitmap.



/ Setup / Console

Ustawienia te dotyczą konkretnej używanej konsoli.

Możemy wejść do tego menu wciskając klawisz **Setup**, i wybierając zakładkę **Console**.



/ Setup / Console / Desk Lights

Ustawienia te zmieniają świecenie przycisków i klawiszy, podświetlenia ekranów oraz lampek.

Dostęp do tego okna mamy wciskając klawisz **Setup**, potem zakładkę **Console**, a następnie **Desk Lights**.

Można tutaj ustawić sześć różnych wartości świecenia:

Intensity Btn Background : Jest to podstawowe podświetlenie przycisków.

Intensity Btn Highlight : Jest to podświetlenie klawiszy z aktywną funkcją, zawartością lub selekcją.

Intensity Exec LED : Jest to jasność kontrolki LED pod executorami.

Intensity 9 Inch : Jest to podświetlenie 9" ekranu wielodotykowego.

Intensity 15 Inch : Jest to podświetlenie 15" ekranów dotykowych.

Intensity Littlight : Jest to jasność lampek elastycznych podłączanych z tyłu konsoli (jeśli używamy).

Używając wingów MA onPC, podświetlenie przycisków jest opisane jako:

Backlight Off : Executor jest pusty.

Backlight Dark : Executor ma jakąś zawartość.

Backlight Bright : Executor jest aktywny.



/ Setup / Console / Screen Options

To okno konfiguracji daje dostęp do kalibrowania ekranów dotykowych, oraz do wygaszacza ekranu.

Dostęp do tego ekranu mamy przez wciśnięcie klawisza **Setup**, następnie zakładki **Console**, a potem **Screen Options**.

Mamy tu dwie części oraz przycisk wygaszacza ekranu.

Internal Screens (ekrany wewnętrzne)

Górny rząd tutaj daje do czterech przycisków (po każdym na wbudowany ekran 15" i jeden na wielodotykowy).

Przyciśnięcie ich włącza proces kalibracji.

Proces ten wyświetla cztery punkty na ekranie. Jeden z nich ma pulsujący czerwony pierścień - wciśnij go i przytrzymaj aż zniknie pasek postępu. Po takim przyciśnięciu kolejno wszystkich czterech punktów, lub po 10 sekundach bezczynności, ekran wróci do normalnych okien MA.

Są również przyciski pozwalające na włączanie i wyłączanie wbudowanych paneli dotykowych.

Od oprogramowania w wersji 2.7 mamy dwa wskaźniki - jeden wskaźnik myszy (i zewnętrznych ekranów) oraz jeden dla wbudowanych ekranów dotykowych. Można mieć je rozdzielone z opcją **Mouse doesn't follow touch**, lub mieć je połączone tak jak we wcześniejszych wersjach używając **Mouse follows touch**.

External Screens (ekrany zewnętrzne)

Tutaj możemy ustawić rozdzielczość dla ekranów zewnętrznych. Jest również przycisk pozwalający przypisać panel dotykowy. Proces ten służy do identyfikacji funkcji dotyku do ekranu.

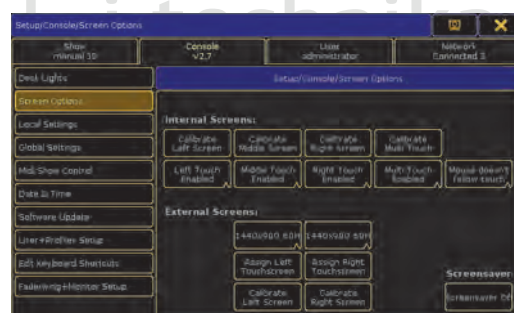
Można też rozpocząć proces kalibracji dla ekranu zewnętrznego.

Zewnętrzne ekrany dotykowe do grandMA2

Na rynku dostępne jest wiele ekranów dotykowych - które są reprezentowane przez różne modele i technologie w ofertach pod różnymi markami. MA Lighting zawsze rekomenduje ekrany dotykowe ELO jako ogólną wytyczną, gdyż ELO wydaje się być swego rodzaju standardem w ekranach dotykowych.

Jako że opis modelu w ELO może być nieprecyzyjny i często zmieniać, nie możemy wskazać konkretnego modelu. Zamiast tego podajemy następujące wytyczne:

- Technologia dotykowa* ELO Intelli-touch 4 wire touch technology



- Złącza: Interfejs USB
- Złącze wideo: VGA lub DVI
- Rozdzielczość: Monitory powinny mieć minimalną rozdzielczość 1280x800.

*ELO używa wielu zróżnicowanych technologii dotyku. Zasadniczo każda standardowa technologia obsługiwana jako urządzenie wejściowe USB (tak jak jest to z klawiaturą i myszą) powinna działać. Mimo to, ze względu na zupełnie inną obsługę interfejsu USB, technologia APR nie będzie wspierana.

Ekran dotykowy ELO można zidentyfikować po nazwie modelu i numerze katalogowym. Numer katalogowy identyfikuje technologię użytą w danym modelu.

Wspierane konsolety:

- grandMA2 full-size
- grandMA2 light
- grandMA2 ultra-light
- grandMA2 replay unit
- grandMA2 onPC (może zależeć od użytego sprzętu)

Wszystkie konsolety mogą obsługiwać tyle ekranów dotykowych ile mogą monitorów, lub mieszanych kombinacji ekranów dotykowych i standardowych monitorów. Sprzęt grandMA2 w trybie grandMA serii 1 nie wspiera funkcji dotykowych zewnętrznych ekranów.

Przy zakupie ekranu dotykowego należy uwzględnić wiele czynników!

Jeśli pracujemy w głośnym środowisku, to każda technologia akustyczna może być zablokowana, lub co najmniej zakłócona gdy jest głośno.

Przy pracy na zewnątrz najlepszym rozwiązaniem może być szczelna wersja która wytrzyma deszcz, kurz oraz większy zakres temperatur.

Jeśli potrzebujemy dotyk i przesuwanie, to nie wszystkie technologie mogą obsługiwać łapanie obiektów przytrzymując palec na powierzchni dotykowej.

Screensaver (wygaszacz ekranu)

Jest również przycisk umożliwiający ustawienie czasu dla wygaszacza (5 minut po włączeniu wygaszacza wyłączone zostanie podświetlanie ekranów 15") - lub wyłączenie. Lepiej pozostawić go włączonym.

Ważne: Ze względów technicznych, ekrany mają ograniczoną żywotność. Żywotność może być zwiększona przez używanie wygaszacza jak najczęściej to możliwe.

/ Setup / Console / Local Settings

Tutaj możemy włączyć lub wyłączyć DMX do pracy samodzielnej, oraz inne ustawienia lokalne.

Dostęp do tego okna mamy wciskając klawisz **Setup**, następnie zakładkę **Console**, a potem przycisk **Local Settings**.

Mamy tu wiele opcji.

Network DMX Out if Alone : Gdy jest włączone, konsola będzie wysyłać DMX przez sieć przy pracy samodzielnej. To może kolidować z innymi konsoletami wysyłającymi DMX przez sieć.

Show Release Notes on Start : Można to włączyć lub wyłączyć, zależnie czy chcesz widzieć opis wersji przy rozruchu.

Flashing error LED, on wrong Faderposition : Można to włączyć lub wyłączyć, jeśli chcesz aby czerwone LEDy migały przy niewłaściwej pozycji suwaka - dotyczy to tylko grandMA2 ultralight oraz grandMA2 onPC.

Exec CLI : Można to włączyć lub wyłączyć, czy linia komend ma mieć interakcję z executorami. Przykładowo, jeśli jest wyłączone i wciśniesz klawisz **Select**, a potem klawisz executora, to nie dokonasz wybrania executora, lecz wykonasz czynność przypisaną do tego klawisza.

Intensity : Jest tutaj 6 różnych opcji intensywności. Jest to to samo co ustawienia jasności w opcjach **Desk Lights** (zobacz wcześniejsze strony).



/ Setup / Console / Global Settings

Tutaj możemy włączyć i wyłączyć Agenda, łączność z WYSIWYG, wymuszone logowanie, RDM i zdalne sterowanie. Wszystkie ustawienia z tego menu dotyczą wszystkich konsol w sesji.

Można otworzyć to okno wciskając klawisz **Setup**, następnie zakładkę **Console**, a potem przycisk **Global Settings**.

Mamy tu wiele opcji.

Agenda : To może mieć stan **Running** lub **Stopped**.

Dla **Running** wydarzenia z harmonogramu będą wykonywane. Przy **Stopped** nie nastąpi żadne ze zdarzeń.

Wysiwyg : Jest to po prostu włączenie i wyłączenie łączenia z WYSIWYG.

Force Login : Gdy **Force Login** jest aktywne, otrzymamy okno logowania po każdym włączeniu konsoly.

Enable RDM : Tutaj możemy włączyć lub wyłączyć funkcjonalność RDM.

Remotes : Tutaj możemy dopuścić lub zablokować logowanie się zdalnego sterowania.

Telnet : Tutaj możemy dopuścić lub zablokować logowanie się przez komunikację telnet.

Manet2 TTL : To jest "Time To Live" i dotyczy ilości routerów przez które sesja powinna "przejsć". Jeśli nie jesteśmy specjalistami systemu MA, nie powinniśmy zmieniać tego ustawienia.

Manet2 TOS : To jest "Type Of Service" i dotyczy tego jak pakiety danych powinny przechodzić przez switche w sieci. Jeśli nie jesteśmy specjalistami systemu MA, nie powinniśmy zmieniać tego ustawienia.

/ Setup / Console / Midi Show Control

To są opcje dla Midi Show Control.

Dostęp do tego ekranu mamy przez wciśnięcie klawisza **Setup**, następnie zakładki **Console**, a potem przycisku **Midi Show Control**.

Jest tu wiele opcji które można zmienić. Poniżej jest ich krótki opis:

Channel Midi In : Tu ustawiamy kanał odbiorczy MIDI.

Channel Midi Out : Tu ustawiamy kanał nadawania MIDI.

Midi Thru : Gdy jest włączone, przychodzący sygnał MIDI będzie kierowany też na wyjście MIDI.

MSC In Device : Służy do ustawienia ID urządzenia na które konsola ma reagować.

MSC In Group : Służy do ustawienia ID grupy na którą konsola ma reagować.

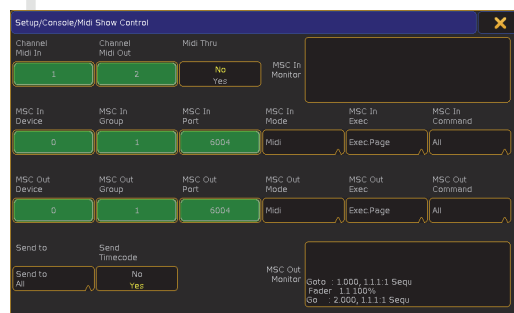
MSC In Port : Używając MSC przez Ethernet, należy ustawić numer portu, który konsola ma nasłuchiwać.

MSC In Mode : Wciśnięcie tutaj otwiera zapytanie **Select MSC In Mode**. Mamy tu trzy różne opcje: **Disabled**, **Ethernet** oraz **Midi**. Dla **Disabled** przychodzące polecenia MSC będą ignorowane. **Ethernet** pozwala konsolce nasłuchiwać MSC na Ethernetie przez port podany w poprzedniej opcji. **Midi** umożliwia konsolce na nasłuch MSC na gnieździe **Midi In** na tylnym panelu.

MSC In Exec : Wciśnięcie tutaj otwiera zapytanie **Select MSC In Exec**. Tutaj możemy wybrać który executor powinien nasłuchiwać przychodzące komendy. Opcje to **Default Only**, **Exec.Page** oraz **Exec Page**.

MSC In Command : Wciśnięcie tutaj otwiera zapytanie **Select MSC In Command**. Tutaj możemy ustawić typ komendy jaką konsola powinna nasłuchiwać. Opcje to **Moving Light**, **General Light** oraz **All**.

MSC Out Device : To służy do ustawienia ID urządzenia do którego konsola powinna wysyłać, jeśli wybierzemy wysyłanie do urządzeń (zobacz niżej).



MSC Out Group : To służy do ustawienia ID grupy do której konsoleta powinna wysyłać, jeśli wybierzemy wysyłanie do grupy (zobacz niżej).

MSC Out Port : Używając MSC przez Ethernet, należy ustawić numer portu, do którego konsoleta ma wysyłać.

MSC Out Mode : Wciśnięcie tutaj otwiera zapytanie **Select MSC Out Mode**. Mamy tu trzy różne opcje: **Disabled**, **Ethernet** oraz **Midi**. Dla **Disabled** nie będzie wysyłania komend MSC. **Ethernet** pozwala konsolecie wysyłać komendy MSC przez Ethernet używając numeru portu z poprzedniej opcji. **Midi** umożliwia konsolecie wysyłanie komend MSC na gnieździe "Midi Out" na tylnym panelu.

MSC Out Exec : Wciśnięcie tutaj otwiera zapytanie **Select MSC Out Exec**. Tutaj możemy ustawić do którego executora konsoleta powinna wysyłać. Opcje to **Default Only**, **Exec.Page** oraz **Exec Page**.

MSC Out Command : Wciśnięcie tutaj otwiera zapytanie **Select MSC Out Command**. Tutaj możemy ustawić typ komendy jaką konsoleta powinna wysyłać. Opcje to **Moving Light**, **General Light** oraz **All**.

Send To : Wciśnięcie tutaj otwiera zapytanie **Select Send To**. Tutaj można ustawić gdzie wysyłane mają być komendy MSC. Opcje to **Send to Group**, **Send to Device** oraz **Send to All**.

Send Timecode : To nie jest jeszcze zaimplementowane.

W prawym górnym rogu jest również pole gdzie można zobaczyć przychodzący sygnał MSC. W dolnym prawym rogu widać wychodzące komendy MSC.

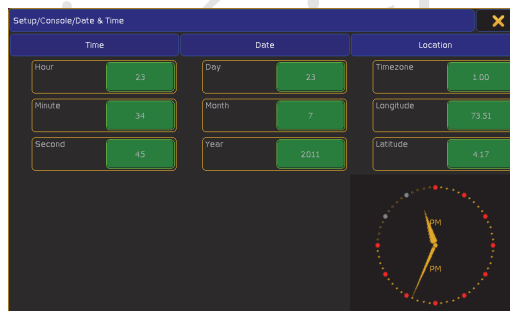
Ostrożnie: Jeśli będziesz jednocześnie wysyłać i odbierać MSC na tym samym kanale MIDI, stworzysz nieskończoną pętlę.

/ Setup / Console / Date & Time

W tym oknie można zmieniać datę, czas i lokalizację konsolety.

Tutaj można ustawić czas, datę i lokalizację.

Dodatnia długość (longitude) oznacza wschodnią półkulę, a ujemna daje nam zachodnią. Dodatnia szerokość (latitude) to północna półkula, a ujemna to południowa.



/ Setup / Console / Software Update

Tutaj można aktualizować inne konsolety oraz przeczytać opis wersji oprogramowania.

Można otworzyć to okno wciskając klawisz **Setup**, następnie zakładkę **Console**, a potem przycisk **Software Update**. Z prawej strony mamy trzy przyciski. Ten z nazwą Update daje następujące menu:

Od wersji 2.8 można aktualizować konsolety grandMA2, grandMA2 onPC, MA 4 Port Node, NPU, MA VPU oraz MA 3D poprzez konsolety grandMA2 lub przez grandMA2 onPC.

Stacje pracujące na wersjach starszych od 2.8 potrzebują aktualizacji dotychczasowym sposobem z pamięcią USB nagraną na Stickmaker.

Aby zaktualizować przez sieć, potrzebna jest pusta pamięć USB sformatowana w systemie FAT32. Potrzeba ściągnąć następujące pliki (lub tylko te potrzebne):

- grandMA2[streaming gMA2][streaming gMA1].update
- 4Port_[wersja].update
- MA 3D Installer (gMA3D_[wersja][streaming].exe)
- MA VPU Installer (gMA-VPU_[wersja][streaming].exe)
- grandMA2 onPC installer (gMA2onPC_[wersja][streaming].exe)



Skopiuj potrzebne pliki na pamięć USB do katalogu głównego. Podłącz pamięć USB do konsoly lub komputera (z onPC) który będzie aktualizował inne urządzenia.

Następnie trzeba wybrać urządzenia z listy w menu Update, które chcesz zaktualizować. Można wybrać wiele urządzeń jednocześnie, przytrzymując wciśnięty klawisz **Ctrl** na klawiaturze.

Można zobaczyć urządzenia z tą samą wersją wciskając przycisk **Show Same Version**.

Można również dodać filtr sesji przyciskając na **Session**. Tutaj można wybrać numer sesji, a lista wyświetli tylko stacje z zadany numerem sesji. Można również wyłączyć **Session Filter**.

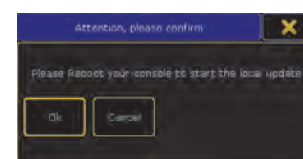
Po wybraniu jednego lub więcej urządzeń z listy, można wcisnąć przycisk **Update Devices!**. Wyświetli to następujące okno z ostrzeżeniem:

Umożliwia ono zapisanie uruchomionego spektaklu, nie zapisanie go, lub anulowania aktualizacji oprogramowania.



Po wgraniu oprogramowania, otrzymamy następujące okno:

Pyta o restart konsoly aby zacząć własną aktualizację.



Rada: Pamiętaj że możesz restartować urządzenia w sieci używając komendy **Reboot**.

Aktualizację oprogramowania można również zrobić przez linię komend. Składnia to

UpdateSoftware [Adres IP]

Podczas aktualizacji innych urządzeń potrzebna jest pamięć USB ze ściągniętymi plikami aktualizacji, podłączona do konsoly lub komputera z onPC.

Wracając do przycisków z prawej strony ekranu. Przycisk **Release Notes** pozwala przeczytać opis do wersji oprogramowania (oraz potencjalnie dla poprzednich wersji).

Tutaj można przeczytać opis wersji oprogramowania. Można przycisnąć przycisk z globusem aby zmienić język. Aktualnie można wybierać tylko między angielskim i niemieckim.

Ostatni przycisk z prawej strony to **License Text**. Są tutaj informacje o prawach autorskich i licencji oprogramowania.

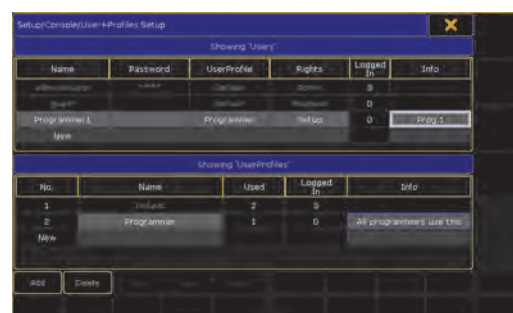


/ Setup / Console / User+Profiles Setup

Tutaj można tworzyć i kasować użytkowników oraz profile użytkowników.

Można otworzyć to okno wciskając klawisz **Setup**, następnie zakładkę **Console**, a potem przycisk **User+Profiles Setup**.

Górna połowa okna pokazuje użytkowników w spektaklu oraz ich opcje. Widać ich nazwy, hasła (wyświetlane jako * zamiast faktycznych znaków), profile użytkowników, uprawnienia i ilości zalogowań pod daną nazwą, a dodatkowo można wpisać tekst informacyjny.



Pamiętaj: Hasła rozróżniają wielkość liter. Hasło dla użytkownika administrator to 'admin'.

Dolna połowa to lista różnych profili użytkowników, ilu używa poszczególnych profili, ile jest aktualnie zalogowanych używając tego profilu, oraz można wpisać tekst informacyjny dla każdego stworzonego profilu użytkownika.

Tworzenie nowego użytkownika

Pierwsze co możemy potrzebować zrobić to stworzenie nowego profilu użytkownika. Robi się do w dolnej połowie. Aby stworzyć nowy profil użytkownika z istniejącego, należy wpisać w linii komend.

[Channel]> copy upr 1 at 3

W powyższym przykładzie zrobiliśmy kopię profilu 1 do profilu 3 - **upr** to skrót komendy UserProfile (numeracja musi być jednostajna, bez przerw).

Jeśli potrzebujesz stworzyć nowy profil użytkownika, można przycisnąć na **New**. Wystarczy podać jego nazwę.

Następnie tworzymy nowego użytkownika w górnej połowie. Kliknij prawym klawiszem na **New**.

Następnie wprowadzamy nazwę pod **Name**, hasło pod **Password** (tylko jeśli chcemy), wybieramy jeden z profili pod **User Profiles** a następnie uprawnienia w **Rights**.

Zamknięcie zapytania zapisuje nowego użytkownika. Trzeba jeszcze zalogować się jako nowy użytkownik.

/ Setup / Console / Edit Keyboard Shortcuts

Tutaj można podejrzeć i edytować skróty klawiszowe.

Ograniczenie: Skróty klawiszowe aktualnie są zaimplementowane tylko w grandMA2 onPC.


Górna część okna to lista zdefiniowanych fabrycznie skrótów, które nie mogą być zmienione.

Część pod nią jest podzielona na cztery segmenty. Pod każdym z nich są przyciski pozwalające na dodanie lub skasowanie skrótów.

Każdy segment ma dwie kolumny. Pierwsza to klawisz konsoli który zareaguje. Druga kolumna to klawisz klawiatury komputera PC. Każda z czterech części reprezentuje kolejno: wciśnięcie samego klawisza klawiatury, wciśnięcie klawisza klawiatury z **Ctrl**, wciśnięcie klawisza klawiatury z **Alt** oraz wciśnięcie klawisza klawiatury razem z klawiszami **Ctrl** i **Alt**.

Z prawej strony są trzy przyciski pozwalające na importowanie zestawu skrótów. Można również eksportować aktualne skróty. Obydwa otwierają przeglądarkę umożliwiającą wybór miejsca i nazwy pliku który chcemy importować lub eksportować.

Trzeci przycisk skasuje skróty do domyślnych fabrycznych.

Wychodzenie z edytora (używając  w belce górnej) gdy mamy niezapisane zmiany, otworzy ostrzeżenie. Zapyta ono czy chcemy zapisać zmiany. Wciśnięcie **Yes** zapisze wszelkie niezapisane zmiany do pliku "keyboard_shortcuts.xml". **No** zignoruje zmiany. **Cancel** cofnie do edytora.

Dodawanie skrótu

Wciskając **Add** otrzymamy małe okno zapytania **Add Shortcut**. Tutaj można wybrać jeden z klawiszy konsoli. Po wybraniu klawisza, pokaże się zapytanie **Select VirtualKeyCode**. Jest to lista klawiszy z klawiatury, których jeszcze nie użyto. Klawisz klawiatury może być przypisany do tylko jednego klawisza konsoli, ale klawisz konsoli może mieć wiele różnych skrótów z klawiatury. Jeśli potrzebujesz przypisać klawisz klawiatury, który ma już przypisanie, trzeba wcześniej skasować jego aktualną funkcję.

Kasowanie skrótu

Aby skasować skrót, trzeba wybrać na liście linię którą chcemy skasować, a następnie wcisnąć przycisk **Delete**.

Edytowanie skrótu

Aby edytować istniejący skrót, można wcisnąć **Edit**, lub kliknąć prawym klawiszem na wartości którą chcesz zmienić. To otworzy odpowiednie zapytanie umożliwiające wybranie nowego klawisza.

Dodatkowe przyciski w onPC

W onPC znajdziemy dwa nowe przyciski. Są to **CMD** i **Shortcut**. Są blisko prawego górnego rogu. **CMD** przekieruje wszystkie wciśnięcia klawiatury do linii komend.



Shortcut włącza i wyłącza skróty klawiszowe. Skróty klawiszowe są tymczasowo wyłączane na czas otwartego okna do wpisywania tekstu. Te dwa przyciski zawsze mają aktywne skróty klawiszowe.

/ Setup / Console / FaderWing and Monitor Setup

Tutaj tworzymy, wybieramy i kasujemy konfiguracje skrzydeł.

Dostęp do tego okna mamy poprzez **Setup**, zakładkę **Console** i przycisk **Faderwing and Monitor Setup**.

Służy do tworzenia różnych konfiguracji na to, co suwaki wingów powinny sterować. Zawsze jest jedna domyślna konfiguracja.

Każdy zestaw 15 suwaków może być przypisany do każdego z wewnętrznych lub zewnętrznych skrzydeł. Można również wybrać wyłączenie przycisków stron w wingach suwaków.

Nawet onPC Command Wind zajmuje grupę 15 suwaków, chociaż posiada w rzeczywistości tylko 6 suwaków rzeczywistych executorów. Jeśli używasz, to zobaczysz **CMD Wing** i **Fader Wing** zamiast **Internal 1** oraz **Internal 2**.

Ekrany 3 i 4 zmieniają dolną część, dopasowując się do zawartości suwaków.

Pod głównym polem są trzy przyciski:

Add Wing Setting : Dodaje on nowy zestaw ustawień.

Delete Wing Setting : To skasuje podświetloną linię.

Select Wing Setting : To wybierze podświetloną linię. Wybrane ustawienia mają zielony kolor tła na numerze.

W linii komend jest to nazwane "surface" (powierzchnia/nakładka). Dlatego by użyć linii komend do wybrania domyślnych ustawień, możesz użyć polecenia:

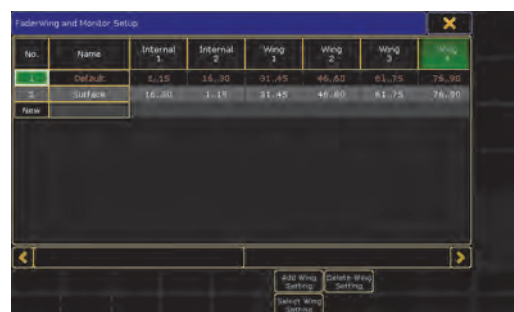
```
[Channel]> surface 1
```

/ Setup / User

Ustawienia te dotyczą aktualnego profilu użytkownika dla wszystkich stacji, zapisanego w pliku spektaklu.

Dostęp do tego menu mamy wciskając klawisz **Setup**, a potem zakładkę **User**.

Jest wiele podkategorii.



/ Setup / User / Defaults

Są to domyślne ustawienia użytkownika.

Jest to ilustracja menu, jak wygląda po wciśnięciu klawisza **Setup**, a potem zakładkę **User** i przycisk **Defaults**.

Są trzy podkategorie.



/ Setup / User / Defaults / Sequence Defaults

Ustawienia te są używane jako domyślne przy zapisywaniu cue i sekwencji.

Wchodzimy do tego okna wciskając klawisz **Setup**, zakładkę **User**, a następnie przyciski **Defaults** i **Sequence Defaults**. Mamy tu wiele opcji:

Fade : Jest to czas przenikania podnoszonych wartości w cue.

OutFade : Jest to czas przenikania dla wartości które się zmniejszają w danej cue.

Delay : Służy do określenia czasu opóźnienia między Go a rozpoczęciem przenikania.

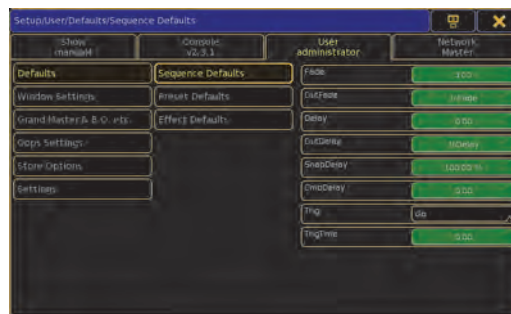
OutDelay : Czas opóźnienia (czekanie na wykonywanie przenikania zmniejszającego) dla wartości zmniejszających się.

SnapDelay : Niektóre urządzenia mają funkcje ustawione na skok (ignorujące czas przenikania - wykonują natychmiastowy skok). Zadając tą procentową wartość możemy sterować momentem wykonania skoku. W ustawieniu 0% skok dokonuje się zaraz na początku przenikania. W ustawieniu 100% skok dokonuje się na końcu przenikania. Można jednak wybrać dowolną pozycję pośrednią. Powinno to się nazywać "Snap Percent".

CmdDelay : Jest to czas opóźnienia do wykonania komendy (wpisanej do cue).

Trig : To jest wyzwalacz cue. Jest tutaj wiele opcji: **GO**, **Time**, **Follow**, **Sound** oraz **BMP** (Sound i BMP jeszcze nie są wdrożone). Wciśnięcie tutaj otwiera zapytanie **Select Trig**.

TrigTime : Jeśli wybraliśmy wyzwalacz "Time", możemy tutaj podać czas wyzwalacza.



/ Setup / User / Defaults / Preset Defaults

Ustawienia te są używane jako domyślne przy zapisywaniu presetów.

Wchodzimy do tego okna wciskając klawisz **Setup**, zakładkę **User**, a następnie przyciski **Defaults** i **Preset Defaults**.

Mamy tu wiele opcji.

KeepActive : Gdy jest jako 'On', to wartości będą pozostawać aktywne (oznaczone na czerwono/do zapisu) w programerze, po zapisaniu presetu.

Filter : Gdy jest na 'On', to można zapisywać dany typ presetu tylko w odpowiadającej mu puli presetów. W ustawieniu 'Off' można zapisywać wszystkie wartości w każdej puli presetów. To ustawienie nie dotyczy puli **All Preset**.

Mode : Wciśnięcie tutaj otwiera zapytanie **Select Mode (Preset)**. Tu można wybrać czy preset powinien być typu **Selective**, **Global** lub **Universal**.

Embedded : Gdy jest włączone, to preset może mieć (jeden lub więcej) zagnieżdżone presety. Przykładowo, preset gobo i preset koloru są zapisane w zagnieżdżonym **All Preset**. Późniejsza zmiana tego presetu koloru zmodyfikuje również dany **All Preset**.



/ Setup / User / Defaults / Layout Defaults

Ustawienia te są używane jako domyślne przy tworzeniu nowych szablonów (Layout).

Wchodzimy do tego okna wciskając klawisz **Setup**, zakładkę **User**, a następnie przyciski **Defaults** i **Layout Defaults**.

Mamy tu wiele opcji:

Grid X : Daje to siatkę z zadaniem rozmiarem w osi X. Jeśli to, lub **Grid Y** ma 0, to widok będzie bez siatki.

Grid Y : Daje to siatkę z zadaniem rozmiarem w osi Y. Jeśli to, lub **Grid X** ma 0, to widok będzie bez siatki.

Snap Grid X : To określi rozmiar siatki wzdłuż osi X, do której obiekty będą przyciągane (jeśli jest włączona).

Snap Grid Y : To określi rozmiar siatki wzdłuż osi Y, do której obiekty będą przyciągane (jeśli jest włączona).

Snap Always : To włącza lub wyłącza funkcję przyciągania dla obiektów.

Background : Wciśnięcie tutaj otwiera zapytanie **Edit Background Color**. Tutaj można wybrać kolor tła dla widoku.

IDs : To włącza lub wyłącza widoczność ID.

Fixture Names : To włącza lub wyłącza widoczność nazw urządzeń.

Dimmer Bar : To włącza/wyłącza pasek jasności na symbolu urządzenia.

Dimmer Value : To włącza/wyłącza liczbową wartość jasności w poszczególnych symbolach urządzeń (w procentach).

Marker : Gdy jest to włączone, to w widoku są kolorowe markery (programmer, efekty, presety, itp.)

Fast Call : To włącza/wyłącza tryb 'Fast Call' dla presetów w widoku Layout. Można to również zmienić w górnej belce.

Pool Playback : To włącza tryb 'Pool Playback' dla efektów, efektów bitmapowych i sekwencji.

Default Gauge : Otwiera to zapytanie **Default Gauge**. Można tu wybrać domyślny wskaźnik dla urządzeń/kanałów.

Double tap mode : Tutaj możemy wyłączyć funkcję podwójnego dotknięcia to tymczasowej zmiany między trybem wyboru i przesunięcia.

/ Setup / User / Window Settings

Są to ustawienia użytkownika dla okna.

Jest to ilustracja menu, jak wygląda po wciśnięciu klawisza **Setup**, a potem zakładkę **User** i przycisk **Window Settings**.

Są dwie podkategorie.



/ Setup / User / Window Settings / Sheets

Tutaj mamy dostęp do domyślnych opcji w arkuszach.

Wchodzimy do tego okna wciskając klawisz **Setup**, zakładkę **User**, a następnie przyciski **Windows Settings** i **Sheets**.

Mamy tu sześć różnych przycisków. Przyciśnięcie ich kieruje do domyślnych opcji poszczególnych arkuszy.



/ Setup / User / Window Settings / Presets

Ta część daje dostęp do domyślnych opcji presetów.

Wchodzimy do tego okna wciskając klawisz **Setup**, zakładkę **User**, a następnie przyciski **Windows Settings** i **Presets**.

Mamy tu różne przyciski. Przyciśnięcie ich kieruje do domyślnych opcji poszczególnych pul presetów.

Ostatni przycisk resetuje wszystkie ustawienia kolorów dla pul presetów - wracają do szarości. Pokaże się zapytanie-ostrzeżenie, czy jesteśmy pewni.



/ Setup / User / Grand Master & B.O. itp.

Tutaj możemy wybrać czy aktywne lub nie, są suwak Grand Master, klawisz Black Out, klawisze Solo i Highlight.

Do tego okna możemy wejść wciskając klawisz **Setup**, zakładkę **User**, a następnie przycisk **Grand Master & B.O. etc..**

Mamy tu cztery opcje włączy/wyłącz:

Blackout : Gdy jest włączone, to klawisz **B.O.** (Black Out) jest aktywny. Gdy jest wyłączone, to klawisz nie działa.

Solo : Gdy jest włączone, to klawisz **Solo** jest aktywny. Gdy jest wyłączone, to klawisz nie działa.

Highlight : Gdy jest włączone, to klawisz **Highlight** jest aktywny. Gdy jest wyłączone, to klawisz nie działa.

GrandMaster : Gdy jest włączone, to suwak Grand Master jest aktywny. Gdy jest wyłączone, to suwak nie działa.

Channel Page +/- : Można tego użyć do wyłączenia klawiszy stron kanałów.

Link Fader & Button Page : Można połączyć strony executorów suwakowych i klawiszowych. Gdy wtedy wciśniemy klawisz **Fd Pg +**, to zmieni on też numer strony dla executorów klawiszowych.



/ Setup / User / Oops Settings

To są ustawienia oops dla danego użytkownika.

Dostęp do tego ekranu mamy przez wciśnięcie klawisza **Setup**, następnie zakładki **Console**, a potem przycisku **Oops Settings**.

Są tu trzy opcje które można zmienić. Wszystkie są typu włącz/wyłącz:

General : Gdy jest włączona, to można cofnąć ogólne zmiany.


Views : Gdy jest włączona, to można cofnąć zmiany widoków.

Prog : Gdy jest włączona, to można cofnąć zmiany w programerze.



/ Setup / User / Store Options

Tutaj można zobaczyć i zmienić domyślne opcje zapisu.

Do tego okna możemy wejść wciskając klawisz **Setup**, zakładkę **User**, a następnie przycisk **Store Options**. Można zamknąć to okno wciskając duże żółte  w górnym prawym rogu.

Wszystkie przyciski z żółtym tekstem są aktywnymi opcjami.

Mamy tu wiele opcji. Są one podzielone na różne części.

General:

Są to opcje, które nie są w jakiegokolwiek kategorii.

Store Filter : To otwiera **Store Filter**. Tutaj można ustawić filtr na atrybuty, wartości czasu wartości i efekty, które chcemy zapisać. Jest identyczny z zapytaniem **Attribute Filter**.

Cue Only : To zapisze jako 'cue only', czyli przywracając wszystkie śledzone wartości w następnej cue, bez śledzenia aktualnie zapisywanych wartości.

Data Source:

To jest źródło, którego konsola będzie używać przy zapisywaniu czegoś.

Prog. (Programer) : Gdy jest to wybrane, konsola będzie zapisywać zawartość programera.

Output : To będzie zapisywać aktualny stan z wyjścia konsoli.

DMX In : To zapisze aktualne wejście DMX.

Presets:

Są to opcje używane przy zapisywaniu presetów.

Preset Filter : Gdy jest włączone, to można zapisywać typ presetu tylko w odpowiadającej mu puli presetów. Np. wartości kolorów można zapisywać tylko w presetach kolorów. Gdy opcja jest wyłączona, to wartości kolorów można zapisywać również w presece pozycji. Zawsze można zapisywać każdy rodzaj wartości w presetach "All".

Selective/Global/Universal : Tworzy presety dla pojedynczych urządzeń, dla takich samych typów urządzeń, lub dla wszystkich urządzeń niezależnie od typu.

Allow Embedded : To umożliwi zapisywanie presetów zawierających presetu.

Keep Activation : To utrzymuje aktywne wartości w programerze po zapisaniu presetu.

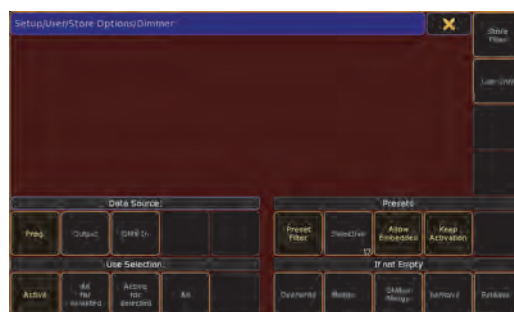
Use Selection:

To określa jakie wartości będą używane przy zapisywaniu czegoś.

Active : To będzie zapisywać aktywne wartości.

All for selected : To zapisze wszystkie wartości dla wybranych urządzeń

Active for selected : To zapisze tylko wszystkie aktywne (na czerwono) atrybuty dla wybranych urządzeń.



All : To zapisze wszystko.

If not Empty:

Jest to opcja używana przy zapisie w miejscu, które nie jest puste. Jeśli nic z tego nie jest wybrane, otrzymamy zapytanie za każdym razem.

Overwrite : Pierwotna zawartość obiektu zostaje usunięta i zastąpiona nową.

Merge : Nowa zawartość jest dołączana do pierwotnej. Nowa zawartość zastępuje pierwotną w miejscach gdzie się nakładają.

Status Merge : Łączy zawartość programera i stan śledzenia aktualnej cue wybranego executora, do docelowej cue.

Remove : Nowa zawartość jest usuwana z pierwotnej.

Release : Wkleja zawartość programera do cue docelowej jako znaczniki "Release". Parametr ze znacznikiem "release" odda sterowanie do wartości innego executora lub domyślnej, i zostaje wyświetlony w arkuszu śledzenia oraz edytorze cue z wartością (R).

/ Setup / User / Settings

Tutaj możemy zmienić tryb trackballa i pionowego kółka, opcje komunikatów i tryb szybkości.

Można wejść do tego okna, wciskając klawisz **Setup**, zakładkę **User** a następnie przycisk **Settings**.

Mamy tutaj wiele różnych opcji.

Message Box on all screens : Gdy jest włączone, to okno komunikatu pokaże się na wszystkich ekranach.

Default Colormode : Są tu dwie opcje: RGB lub CMY. Służy do wyboru domyślnego systemu barw. Jeśli działasz głównie z kolorami RGB lub CMY, można zmienić wyświetlanie w arkuszach i enkoderach, lecz należy ustawić to na preferowany system.

Speed Mode : Wciśnięcie tutaj otwiera zapytanie **Select Speed Mode**. Tutaj można ustawić czy szybkość powinna być w **Hz**, **BMP** lub **Sec**.

Trackball Sequence : Wciśnięcie tutaj otwiera zapytanie **Select Trackball Sequence**. Można wybrać tu kolejność trybów dla trackballa.

Trackball Resolution : Wciśnięcie tutaj otwiera zapytanie **Select Trackball Resolution**. Można wybrać rozdzielczość trackballa. Opcje są następujące: **Fine**, **Normal** lub **Coarse**.

Trackball Rotation : Wciśnięcie tutaj otwiera zapytanie **Trackball Rotation**. Tu można obrócić trackball pod nasze potrzeby.

Wheel Mode : Wciśnięcie tutaj otwiera zapytanie **Select Wheel Mode**. Można wybrać tu domyślny tryb dla pionowego koła. Opcje są następujące: **Additive**, **Incremental**, **Prop.+** lub **Prop.-**.

Wheel Resolution : Wciśnięcie tutaj otwiera zapytanie **Select Wheel Resolution**. Można tu wybrać rozdzielczość pionowego koła. Opcje są następujące: **Fine**, **Normal** lub **Coarse**.

Channel Page Width : Wciśnięcie tutaj otwiera zapytanie **Select Channel Page Width**. Tu wybieramy szerokość stron kanałów. Opcje są następujące: **Default**, **Half Page** (15 suwaków) i **Full Page** (daje 30 suwaków). To nie może dodać więcej suwaków do konsoly. Mając tylko 15 suwaków nie można wybrać 30, ale można zredukować full-size.

Dynamic Channel Page Shows Only Selected : Gdy jest włączone, konsola wyświetla tylko wybrane urządzenia na stronach dynamicznych kanałów.

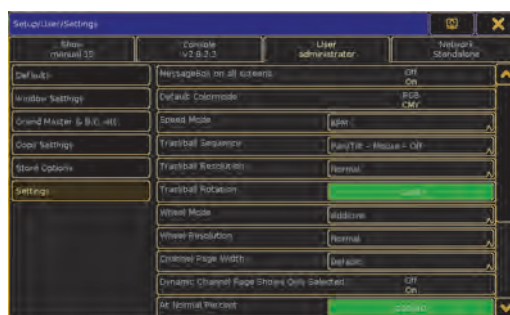
At Normal Percent : Tutaj można zdefiniować jaką wartość w procentach powinna być stosowana przy **At Normal**. Jest używana po dwukrotnym przyciśnięciu **At**.

Single Digit Value : Wszystkie wpisy liczbowe mniejsze od 10 będą mnożone przez 10, np. channel 1 at 5 = kanał 1 dostanie wartość 50.

Max. Program Time : Jest to maksymalny czas Program dla suwaka Program Time.

Max. Exec Time : Jest to maksymalny czas Executor dla suwaka Executor Time.

Special Fader Buttons : Tutaj można włączyć lub wyłączyć ekstra przyciski nad suwakami 100 mm.



Disable View Button and View CLI : Z tą opcją aktywną, widoki i przyciski widoków przestaną mieć interakcję z linią komend. Np. przyciśnięcie klawisza 'Store' celem zapisania grupy, i zauważenie że trzeba zmienić widok do otworzenia puli grup, nie spowoduje już przypadkowego zapisania widoku.

Patch Column Readout is absolute DMX address : To ustawią kolumnę **Patch** na wyświetlanie bezwzględnego adresu DMX, zamiast podziału na linię i adres. Np. zobaczymy adres typu "2.1" (linia.adres) jako "513".

/ Setup / Network

Ustawienia te dotyczą każdej stacji, zgodnie z IP zapisanym w pliku spektaklu.

Możesz otworzyć to menu przyciskając **Setup**.
Jest wiele podkategorii.



/ Setup / Network / MA Network Control

Menu to służy do tworzenia i przyłączania do sesji, oraz zapraszania lub odrzucania innych stacji. Aby używać sieci wspólnie z innymi użytkownikami, trzeba stworzyć sesję. Zawsze jest jeden 'master' i wiele 'slave' (podłączonych) jednej sesji.

W górnej belce (gdzie można zamknąć to menu), można zobaczyć aktualny stan stacji oraz numer sesji. Pod nim są dwie części.

Jedna nazywa się **Sessions**. To wyświetla wszystkie aktywne sesje oraz grupę nazwaną **Unconnected** (Są to stacje, które nie są podłączone do żadnej sesji).

W części **Sessions**, obok kolumn **Session ID**, oraz **Name** mamy dwie kolumny: **Master IP** i **Type**. Jest tak dlatego, że NDP również może podtrzymać sesję, w tym przypadku jako **Administrator**. Konsolet może być tylko **Master** lub **Connected**.



Master IP : Podaje adres IP mastera / administratora sterującego sesją. Może to być konsoleta lub NDP.

Type : Może to być konsoleta lub NDP: Jeśli sesja jest sterowana przez konsoletę, to jest to zwykła sesja. Jeśli typem jest sesja NDP, to sesja jest bez konsolety lub onPC2 i tylko NDP są w tej sesji. Sesja ta jest wtedy używana przez NDP to wysłania swoich danych konfiguracji do innych jednostek NDP. Jeśli konsoleta łączy się z sesją oznaczoną typem "NDP", to konsoleta zachowuje swój spektakl, a NDP nie przesyła żadnego spektaklu do konsolety. Tylko konsolety są łączone do ustawień konfiguracji sieciowej. Obok części **Sessions** jest część nazwana **Stations**. Jest to lista stacji (konsolety i onPC) w sesji jaką wybraliśmy w części z sesjami. Wyświetla adres IP, stan, nazwę, wersję i typ.

Pod tym wszystkim znajdują się opcje dla naszej stacji. Jest to również podzielone na części sesji i stacji. To są opcje w części **Session**:

Session ID : Tutaj można (przed stworzeniem sesji) wybrać ID sesji, od 1 do 32. Nie można wybrać już używanego numeru.

Session Name : To jest nazwa sesji.

Session Password : Tutaj można ustawić hasło dla sesji.

To są opcje w części **Station**:

Station IP : Można tutaj zmienić adres IP naszej stacji. Gdy to zrobisz (co można tylko nie będąc w sesji), to wyświetli się ostrzeżenie że trzeba uruchomić ponownie konsoletę przed zastosowaniem zmian.

Station Name : Tutaj można zmienić nazwę stacji (tylko gdy nie w sesji). Otworzy się komunikat, że nowa nazwa będzie aktywna po restarcie.

Station Priority : Tutaj można nadać priorytet naszej stacji. Gdy konsoly mają ten sam priorytet, to twórca sesji staje się masterem. Jeśli konsoly ma wyższy priorytet wchodząc do sesji, to tak konsoly pobiera spektakl i staje się masterem. **Never** oznacza że konsoly nigdy nie staje się masterem.

Na dole ekranu jest siedem przycisków. Działają następująco:

Create Session : To stworzy nową sesję.

Join Session : Tym przyciskiem dołączymy do wybranej sesji. Podłączając się do "unconnected" wyjdziemy z wszelkiej aktywnej sesji.

Leave Session : Tym można opuścić aktualną sesję.

Invite Station : Tym przyciskiem można zaprosić wybrane stacje (jeśli na to pozwalają).

Dismiss Station : Tym przyciskiem możemy usunąć inne stacje z naszej sesji.

Invite Enabled / Disabled : Przycisk ten ma dwa tryby. Przy 'disabled' nasza konsoly nie może zostać zaproszona do innych sesji.

Autojoin Enabled / Disabled : Przycisk ten ma dwa tryby. Przy 'disabled' nasza konsoly nie dołączy się ani nie stworzy sesji przy uruchomieniu.

Możemy zamknąć opcje **MA Network Control** wciskając duże żółte w górnym prawym rogu.

/ Setup / Network / MA Network Configuration

W oknie MA Network Configuration można dodawać stacje do sieci oraz konfigurować wyjścia i wejścia DMX w sieci.

Można wejść do tej części, wciskając klawisz **Setup**, wybierając zakładkę **Network**, a potem wciskając na **MA Network Configuration**.

Belka tytułowa

Belka tytułowa ma wiele zakładek.

Nazwa menu mówi gdzie jesteśmy w menu konfiguracji. Są tutaj trzy przyciski.

Dwa z nich pozwalają na zapisanie aktualnych opcji jako domyślne, oraz wczytać aktualnie zapisane opcje. Trzeci zamyka

MA Network Configuration.

Niżej znajduje się 7 różnych zakładek z różnymi częściami tego menu.

Przyciski na dole.

Na dole mamy aktualnie dwa przyciski. Przycisk **Add**, oraz przycisk **Delete**. Można nimi dodawać nowe stacje oraz usuwać stacje przez zaznaczenie (będą z biało-niebieskimi ramkami) i przyciśnięcie na "Delete".

Jest również do 8 różnych przycisków, które umożliwiają różne czynności. Różne przyciski specjalne są wymienione w opisach różnych zakładek. Trzy wspólne przyciski są wymienione tutaj:

Add Present : Jest na wszystkich zakładkach. Dodaje urządzenia (określone typem), które są teraz obecne.

Remove Absent : Jest na wszystkich zakładkach. Usuwa urządzenia (określone typem), które są teraz nieobecne.

Remove Non-Members : Jest na wszystkich zakładkach. Usuwa urządzenia (określone typem), które nie są członkami twojej sesji.

Konfiguracja portów DMX

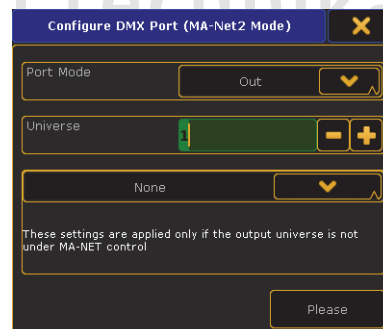
Ta część ma 6 zakładek z różnymi zakresami w sieci.

W wielu zakładkach masz opcję na zmianę portu DMX w sieci. Gdy klikniesz prawym klawiszem myszy na komórce portu (lub wciśniesz **Edit** a potem komórkę) otrzymasz takie zapytanie:

Tutaj możesz wybrać tryb portu. Może to być **In**, **Out** lub **Off**. Możesz również wybrać jaka to ma być przestrzeń. Tryb łączenia (merge) może mieć wpływ, jeśli konsoly jest w trybie samodzielnym. Są tutaj cztery opcje:

None : Nie będzie łączenia.

LTP : Linie będą łączone według reguły Latest Takes Precedence (najnowszy jest ważniejszy).



HTP : Linie będą łączone według reguły Highest Takes Precedence (najwyższy jest ważniejszy).

LoTP : Linie będą łączone według reguły Lowest Takes Precedence (najniższy jest ważniejszy).

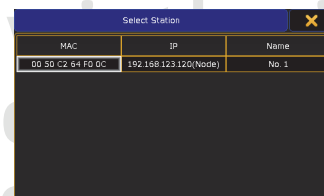
To określa jak wyjście z konsoly będzie zmieniane przychodzącym (łączonym) sygnałem.

W sieci, łączenie jest regulowane przez menu **DMX List** w **Patch Only (Live)**.

Dodawanie stacji do sieci.

We wszystkich częściach (z wyjątkiem 'Console') można dodawać stacje do sieci. Robimy to przyciskając **Add** na ekranie, lub klikając prawym klawiszem na etykiecie **New** na dole każdej części. Gdy to zrobimy, otwiera się zapytanie **Select Station**. Może to wyglądać następująco:

Tutaj można wybrać stację do dodania. Można zobaczyć adres MAC, adres IP oraz nazwę stacji.



/ Setup / Network / MA Network Configuration / Consoles

W tej części można dodawać konsoly (NIE dotyczy do grandMA2 onPC) do sieci.

W głównej części tego okna widać listę wszystkich konsol w naszej sieci, i co wysyłają (lub odbierają) na swoich portach DMX.

Wszelkie linie z zielonym tłem w komórce IP są stacjami które są aktualnie członkami sesji. Z czerwonym tłem są konsoly nie dostępne dla twojej sesji. Szare tło pokazuje konsoly obecne w sieci, ale nie w twojej sesji.

Okno ma następujące kolumny:

IP : To jest adres IP konsoly. Zobacz wyżej opisy kolorów tła.

Name : To jest nazwa konsoly.

Type : Tu widzimy jaki to typ konsoly (np. Fullsize, Light).

Od XLR A do XLR F : Tutaj można ustawić, jakie linie konsola powinna wysyłać lub odbierać ze swoich żeńskich gniazd XLR na swoim tylnym panelu.

XLR In : To męskie gniazdo XLR na tylnym panelu konsoly. Tu możemy ustawić którą linię konsola powinna nim odbierać lub wysyłać.

Version : Tu mamy wersję oprogramowania dla tej stacji. Czerwony numer informuje że konsola nie ma tej samej wersji strumieniowania.

Memory Complete/Free : Wyświetla całkowitą i wolną ilość pamięci.

/ Setup / Network / MA Network Configuration / onPC

W tej części można dodawać grandMA2 onPC do naszej sieci.

W głównej części tego okna widać listę wszystkich onPC w naszej sieci, oraz co wysyłają (lub odbierają) na swoich portach DMX.



Ograniczenie: Odbierać DMX można tylko w command wingach na portach "DMX In" oraz "DMX out A".

Wszelkie linie z zielonym tłem w komórce IP są stacjami które są aktualnie członkami sesji. Czerwone tło oznacza onPC, które nie są dostępne dla twojej sesji. Szare tło pokazuje onPC obecne w sieci, ale nie w twojej sesji.

Okno te ma następujące kolumny:

IP : To jest adres IP komputera.

Name : To jest nazwa komputera.

Type : Tutaj mamy informację że to jest onPC.

Od XLR A do XLR D : Tutaj można ustawić, jakie linie wingi onPC powinny wysyłać lub odbierać ze swoich gniazd XLR z tyłu wingów.

Version : Tu mamy wersję oprogramowania. Czerwony numer informuje że onPC nie ma tej samej wersji strumieniowania.

Memory Complete/Free : Wyświetla całkowitą i wolną ilość pamięci komputera.

Każde onPC jest reprezentowane trzema liniami. W jednej linii jest to Command Wing (można podłączyć tylko jednego Command Winga). Następne dwie linie to Fader Wingi. Można podłączyć do dwóch Fader Wingów. Gdy podłączysz dwa Fader Wingi, to trzeba powiedzieć systemowi, który z nich to Fader Wing 1 (środkowa linia) a która to Fader Wing 2 (dolna linia).

Robimy to przyciskając na **Identify Fader 1**, a potem dowolny klawisz na danym fader wingu (w ciągu 10 sekund). Następnie powtarzamy to dla Fader Wing 2 (jednak przyciskając **Identify Fader 2**).

/ Setup / Network / MA Network Configuration / NPU Network Processing Unit

W tej części można dodawać MA NPU (procesory obliczeniowe) do naszej sieci.

W głównej części tego okna widać listę wszystkich NPU w naszej sieci, oraz co wysyłają na swoich portach DMX.

Okno ma następujące kolumny:

IP : To jest adres IP stacji.

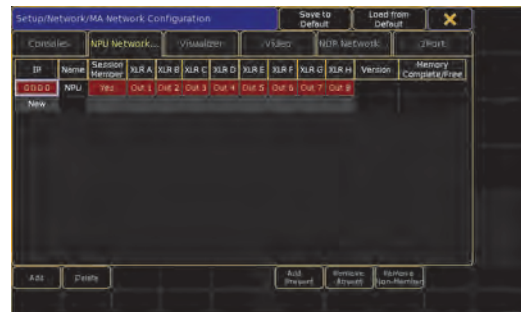
Name : To jest nazwa NPU.

Session Member : Jeśli jest tam **Yes**, to stacja będzie zapraszana do aktualnego spektaklu tej stacji.

Od XLR A do XLR H : Tutaj można ustawić, jakie linie NPU powinna wysyłać lub odbierać ze swoich (do) 8 żeńskich gniazd XLR na swoim tylnym panelu.

Version : Tu mamy wersję oprogramowania dla tej stacji. Czerwony numer informuje że konsola nie ma tej samej wersji strumieniowania.

Memory Complete/Free : Wyświetla całkowitą i wolną ilość pamięci.



Ważne: To bardzo ważne by pamiętać, że jeśli NPU jest ustawione jako uczestnik dla wielu sesji w sieci, to podłączy się do sesji, która jako pierwsza złapie NPU!! Jeśli sesja ta zostanie zamknięta - to NPU podłączy się do następnej sesji którą znajdzie w sieci, prawdopodobnie generując zupełnie inny stan wyjściowy DMX!

/ Setup / Network / MA Network Configuration / 3D

W tej części można dodawać MA 3D do naszej sieci.

W głównej części tego okna widać listę wszystkich wizualizerów w naszej sieci, oraz którego użytkownika obsługują.

Okno ma następujące kolumny:

IP : To jest adres IP komputera dla MA 3D.

Session Member : Jeśli jest tam **Yes**, to stacja będzie zapraszana do aktualnej sesji tego urządzenia.

User : Tutaj możemy ustawić użytkownika, którego 3D będzie obsługiwać (kamery i blind).

Version : Tu wyświetlana jest wersja oprogramowania. Jeśli numer jest czerwony, to 3D ma inną wersję strumieniowania.

Memory Complete/Free : To wyświetla całkowitą i wolną ilość pamięci komputera.



/ Setup / Network / MA Network Configuration / VPU

W tej części można dodawać MA VPU (wideo serwer) do naszej sieci.

W głównej części tego okna widać listę wszystkich VPU w naszej sieci.

Okno ma następujące kolumny:

IP : To jest adres IP tego MA VPU.

Name : To jest nazwa danego MA VPU.

Session Member : Jeśli jest tam **Yes**, to MA VPU będzie zapraszane do aktualnego spektaklu tej konsoli.

Layer : Tutaj wybieramy warstwę dla MA VPU - to mówi VPU której konfiguracji użyć.

Content : Otworzy to małe okno zapytania **Content**. Tu można wybrać czy VPU to **Distributor** czy **Receiver**. **Distributor** wysyła materiały do odbierających **Receiver**.

Backup VPU : Gdy w kolumnie jest **Yes**, to dane VPU jest backupem dla innych VPU.

Version : Tu wyświetlana jest wersja oprogramowania w VPU.

Memory : Tutaj jest wyświetlana całkowita i wolna ilość pamięci.



Ważne: Nie można zmienić warstwy używając linii komend.

Na dole jest wiele przycisków specjalnie dla części wideo i kilka współdzielonych:

Add : To doda MA VPU do listy.

Delete : Do usunie podświetlaną linię z VPU z listy.

Add Preset : Wciśnięcie tego przycisku doda wszystkie VPU będące aktualnie w sieci.

Remove Absent : Wciśnięcie przycisku usunie wszelkie VPU które nie są w sieci (czerwony kolor tła).

Remove Non-Member : Wciśnięcie tego przycisku usunie wszelkie VPU nie uczestniczące w sesji.

Edit : Tu otwieramy edycję niektórych opcji VPU. Więcej można przeczytać na dalszych stronach.

Backup Manager : Jeśli mamy backup VPU, to otwieramy tu konfigurowanie backupu VPU. Więcej można przeczytać na dalszych stronach.

Content Distribution : Dystrybucja materiałów służy do zarządzania jak przesyłać materiały z jednego źródła do wszystkich VPU w sieci. Tym sposobem nie potrzeba fizycznego dostępu do wszystkich VPU. Więcej można przeczytać na dalszych stronach.

Global VPU Setting : W tym oknie można edytować ogólne ustawienia VPU.

/ Setup / Network / MA Network Configuration / VPU / Edit

Tutaj można zmieniać wiele ustawień w MA VPU.

Dostęp do tego okna mamy wciskając przycisk **Edit** w zakładce Video w **Setup** → **Network** → **MA Network Configuration**. Dostępne są cztery różne zakładki. Dają dostęp do różnych części w VPU. W dalszych rozdziałach mamy krótkie opisy każdej części. Dla pełnego opisu należy zapoznać się z instrukcją MA VPU.

Display

Mamy tu wiele opcji które mogą być zmienione:

Camera : Tutaj można wybrać kamerę dla wyjścia.

GUI : To można aktywować tylko dla jednego wyjścia. Gdy jest to włączone (żółty tekst), to na ekranie jest aktywny graficzny interfejs użytkownika.

EDID : Tutaj możemy zobaczyć czy EDID jest włączone (żółty tekst) lub wyłączone.

Monitor : Tutaj można wybrać monitor dla wyjścia.

Refresh rate : Tutaj można zmienić szybkość odświeżania dla wyjścia.



Resolution : Tutaj można zmienić rozdzielczość dla wyjścia.

Gdy mamy coś zmienione, można zastosować zmianę bez zamykania okna, wciskając **Apply**. Jeśli jesteśmy zadowoleni z ustawień, można je zastosować i zamknąć okno, wciskając **OK**. Jeśli chcesz zamknąć okno bez zmieniania czegokolwiek, możesz wcisnąć przycisk **Cancel**, lub **✕** in w górnym prawym rogu.

Main

Dla pełnego opisu różnych funkcji, należy zapoznać się z instrukcją MA VPU.

Gdy mamy coś zmienione, można zastosować zmianę bez zamykania okna, wciskając **Apply**. Jeśli jesteśmy zadowoleni z ustawień, można je zastosować i zamknąć okno, wciskając **OK**. Jeśli chcesz zamknąć okno bez zmieniania czegokolwiek, możesz wcisnąć przycisk **Cancel**, lub **✕** in w górnym prawym rogu.



Render

Dla pełnego opisu różnych funkcji, należy zapoznać się z instrukcją MA VPU.

Gdy mamy coś zmienione, można zastosować zmianę bez zamykania okna, wciskając **Apply**. Jeśli jesteśmy zadowoleni z ustawień, można je zastosować i zamknąć okno, wciskając **OK**. Jeśli chcesz zamknąć okno bez zmieniania czegokolwiek, możesz wcisnąć przycisk **Cancel**, lub **✕** in w górnym prawym rogu.



Clip Error History

Dla pełnego opisu różnych funkcji, należy zapoznać się z instrukcją MA VPU.

Gdy mamy coś zmienione, można zastosować zmianę bez zamykania okna, wciskając **Apply**. Jeśli jesteśmy zadowoleni z ustawień, można je zastosować i zamknąć okno, wciskając **OK**. Jeśli chcesz zamknąć okno bez zmieniania czegokolwiek, możesz wcisnąć przycisk **Cancel**, lub **✕** in w górnym prawym rogu.

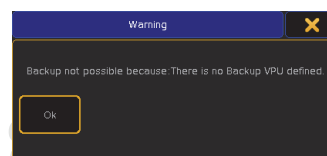


/ Setup / Network / MA Network Configuration / VPU / Backup Manager

Służy do przypisywania backupów VPU do ich masterów.

Dostęp do okna mamy wciskając przycisk **Backup Manager** w zakładce **VPU** w **Setup** → **Network** → **MA Network Configuration**.

To okno służy do przypisywania masterów VPU do backupów VPU. Służy również do przesyłu danych ze źródłowych VPU do backupów VPU. Jeśli żaden z VPU nie jest backupem, otrzymamy ostrzeżenie:



Jeśli mamy VPU jako backup, otrzymamy następujące okno:

Jeśli jest wiele VPU jako backup, to na górze będą zakładki dla każdego z nich. Tutaj możemy wybrać jeden z innych VPU jako źródło dla backupu.



Gdy wybierzesz jeden z VPU, to duży przycisk pod listą zmieni się na taki:

Press here for adapt Data from selected VPU:
<3 'Gubi-HP' > on IP <192.168.123.13(Video)>

Jeśli wciśniesz ten przycisk, to zmienisz ustawienia w VPU do backupu. Przycisk zmienia się na następujący:

Data was adapted from selected VPU:
<3 'Gubi-HP' > on IP <192.168.123.13(Video)>

Teraz backup VPU ma te same ustawienia co źródłowe VPU.

Okno można zamknąć wciskając przycisk **Close**, lub  w górnym prawym rogu.

Dla szczegółowego zapoznania się z VPU prosimy przeczytać instrukcję MA VPU.

/ Setup / Network / MA Network Configuration / VPU / Content Distribution

Tutaj można zarządzać dystrybucją materiałów.

Dostęp do tego okna mamy przez przycisk **Content Distribution** w zakładce **VPU** w **Setup** → **Network** → **MA Network Configuration**.

W tym oknie mamy trzy różne części.


Górna część to VPU ustawione na dystrybutora materiałów.

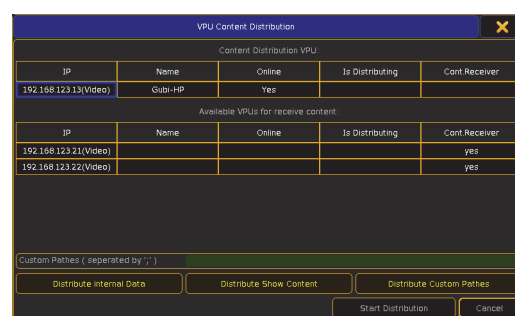
Niżej są VPU ustawione na odbieranie materiałów.

Na dole mamy różne ustawienia dotyczące dystrybucji.

Dla szczegółów o dystrybucji materiałów, prosimy przeczytać instrukcję MA VPU.

Materiały można przesłać wciskając **Start Distribution**.

Można zamknąć to okno bez wykonania zmian, wciskając **Cancel** lub  w górnym prawym rogu.




/ Setup / Network / MA Network Configuration / VPU / Global VPU Settings

Tutaj można zmienić format czasu klipów, oraz czas przesunięcia dla miniaturki klipów.

Dostęp do tego okna mamy przez przycisk **Global VPU Settings** w zakładce **VPU** w **Setup** → **Network** → **MA Network Configuration**.

Można tu zmienić wiele ustawień.

Dla szczegółów o tych ustawieniach, prosimy przeczytać instrukcję MA VPU.

Wciśnij przycisk **OK** aby zatwierdzić zmiany. Wciśnij **Cancel** lub  w górnym prawym rogu, aby zamknąć okno bez wykonania zmian.



/ Setup / Network / MA Network Configuration / NDP Network Dimmer Processor

W tej części można dodawać NDP (procesory sterujące dimmerów) do naszej sieci.

W głównej części tego okna widać listę wszystkich NDP w naszej sieci, oraz sesję do której są podłączone.

Aby zmienić tu wartość, wciśnij **Edit** i kliknij na odpowiednim polu do zmiany. Zmienione mogą być tylko komórki z zielonym / szarym tłem. Komórki z czarnym tłem są tylko do podglądu.

- Linia staje się zielona w przypadku, gdy NDP jest dostępne i w sesji z właśnie używaną konsolą / onPC2.
- Linia staje się szara jeśli NDP nie jest dostępne lub nie w sesji.



Okno ma następujące kolumny:

IP : To jest adres IP stacji. Jeśli NDP jest podłączone w sesji i zmienisz tu adres IP, to zmieniasz również adres IP dla NDP. W przeciwieństwie do innych dialogów w **Setup** → **Network** →

MA Network Configuration ten oddziałuje na sterowane urządzenie. W innych menu to tylko próbuje wybrać adres innego urządzenia z innym adresem IP, bez zmiany jakiegokolwiek konfiguracji w danej maszynie.

Name : To jest nazwa sesji NDP.

Session : To wyświetla aktualną ID sesji. Wyświetla **none** jeśli NDP nie jest w sesji z innymi NDP lub konsolą.

Session Member : Gdy jest tam **On**, to stacja będzie zaproszona do aktualnego spektaklu naszej stacji.

Rack Number : To sygnalizuje numer szafy (rack), którą steruje NDP. Jeśli dwa NDP są ustawione na to samo ID szafy, to oznacza że pracują jako para z backupem.

Version : Tutaj widać jaką wersję oprogramowania ma NDP.

Uwaga: NDP przechowują własne konfiguracje, więc gdy wprowadzimy wartości przed podłączeniem NDP do sesji z używaną konsolą, to zostaną one nadpisane przez NDP jej własnymi wartościami po podłączeniu sesji. Zmieniaj wartości tutaj tylko gdy NDP jest w sesji z konsolą (zielona linia).

/ Setup / Network / MA Network Configuration / DMX Nodes

W tej części możemy dodawać bramki 2Port Node, 4Port Node, 8Port Node do swojej sieci.

W głównej części tego okna widać listę wszystkich bramek w naszej sieci, ich opcje, oraz co wysyłają i odbierają na swoich portach DMX.

Okno ma następujące kolumny:

IP : To jest adres IP stacji.

Name : To jest nazwa bramki.

Mode : To informuje o trybie w jakim pracuje bramka. Może to być **MA-Net1** (do pracy z grandMA serii 1), **MA-Net2**, **Art-Net** lub **sACN**.

Session ID : Tutaj możemy ustawić numer sesji, do której bramka powinna się podłączyć i podporządkować.

Type : Tutaj mamy podany typ bramek.

XLR A i B : Te dwa porty dostępne są przy używaniu bramek i NSP (procesorów dimmerów) jako bramki DMX.

XLR C i D : Te dwa porty dostępne są tylko przy używaniu 4Port Node i NSP (procesorów dimmerów) jako bramek. NSP jako wejścia DMX może używać tylko XLR C i D.



Light Mode : Tutaj można wybrać co powinno być sterowane przez **Light Intensity**. Mamy tu cztery opcje: **Dark**, **LED's**, **Display** oraz **LED+Display**.

Light Intensity : Tutaj można wybrać poziom (od 0 do 15) jasności dla kontrolki LED i/lub wyświetlacza (zgodnie z wyborem w **Light Mode**).

Firmware : Tutaj mamy wersję firmware dla węzłów node. Jeśli ten numer jest czerwony, to oprogramowanie nie jest takie samo jak konsoly.

Poniżej widzimy wersję firmware bramki odpowiadającego naszemu oprogramowaniu.

Są dwa przyciski specjalne tylko dla części DMX Nodes. Nazywają się: **Identify** i **2Port SW Update**.

Wciśnięcie **Identify** sprawi że ekran bramki DMX zamiga (nie działa dla NSP).

Wciśnięcie **2Port SW Update** zaktualizuje oprogramowanie we wybranym 2Port node (nie działa dla 4Port Node, 8Port Node i NSP).

/ Setup / Network / DMX Protocols

To służy do wysyłania DMX przez sieć.

Aktualnie dostępne jest 6 różnych protokołów.

Ważne: Wyjścia przez Ethernet są wysyłane przez mastera sieci, co znaczy że trzeba włączyć sesję aby wysyłać protokoły sieciowe.

/ Setup / Network / DMX Protocols / ArtNet

GrandMA2 może odbierać / wysyłać DMX przez Art-Net.

Uwaga: ArtNet jest wyprowadzany przez złącze Ethernet 2.

Art-Net jest publicznym protokołem przesyłu DMX przez Ethernet.

Z prawej strony opcji ArtNet mamy trzy przyciski:

Network DmxOut if Alone : Gdy jest aktywny (żółty tekst), to konsolyta wysyła DMX przez sieć. Wszystkie protokoły sieciowe są wysyłane tylko przez mastera sesji. Jeśli brak konsol slave, trzeba to włączyć aby wysyłać DMX przez sieć. To załącza wszystkie sieciowe wyjścia DMX. Jeśli ramka jest czerwona, to ta konsolyta nie wysyła sieciowego DMX (przez ArtNet). Jeśli ramka jest zielona, to ta konsolyta wysyła sieciowy DMX (przez ArtNet).

Artnet Output Active : Gdy jest włączony (żółty tekst), to można wysyłać ArtNet.

Artnet Input Active : Gdy jest włączony (żółty tekst), to można odbierać ArtNet.

Można dodawać linie w oknie ArtNet. Każda linia MA może mieć przypisaną tylko jedną linię ArtNet.

Dla każdej linii jest wiele opcji:

Valid : Ta opcje nie może być zmieniona, ale mówi czy linia jest poprawna i że daje wyjście lub wejście.

Mode : To służy do zmiany między trybami **OutputBroadcast**, **OutputUnicast**, **OutputAuto**, oraz **Input**.

Destination IP : **Dotyczy tylko trybu OutputUnicast**. To jest docelowy adres IP (odbiorcy).

Local Start : To jest numer pierwszej wysyłanej przestrzeni DMX.

Amount : To ilość przestrzeni DMX do przesyłu.

Network : To jest ustawienie sieci Art-Net (1-128).

Subnet : To jest ustawienie podsieci Art-Net (0-F).

Universe : To jest ustawienie przestrzeni Art-Net (0-F).

Delay : Są to milisekundy między pakietami. Tylko dla wyjść ArtNet.

Art-Net jest nieodpłatnym protokołem opracowanym przez Artistic Licence (www.artisticlicense.com).



/ Setup / Network / DMX Protocols / ETC Net2

Służy do przesyłu DMX z użyciem ETCNet2.

Uwaga: ETC-Net2 jest wyprowadzany przez złącze Ethernet 1.

Z prawej strony mamy dwa przyciski. Górny nazywa się **Network DmxOut if Alone**. To załącza wysyłanie siecią jeśli konsola nie jest w sieci.

Gdy jest aktywny (żółty tekst), to konsola wysyła DMX przez sieć. Wszystkie protokoły sieciowe są wysyłane tylko przez mastera sesji. Jeśli brak konsol slave, trzeba to włączyć aby wysyłać DMX przez sieć. To załącza wszystkie sieciowe wyjścia DMX. Jeśli ramka jest czerwona, to ta konsola nie wysyła sieciowego DMX. Jeśli ramka jest zielona, to ta konsola wysyła sieciowy DMX.

Wszystkie protokoły sieciowe są wysyłane tylko przez mastera sesji. Jeśli brak konsol slave, trzeba to włączyć aby wysyłać DMX przez sieć. To załącza wszystkie sieciowe wyjścia DMX. Jeśli ramka jest czerwona, to ta konsola nie wysyła sieciowego DMX. Jeśli ramka jest zielona, to ta konsola wysyła sieciowy DMX.

Drugi przycisk włącza / wyłącza wyjście ETC Net2.

Jest tutaj wiele opcji:

Active : Tu mamy opcję On lub Off. Gdy jest 'On', konsola wysyła ETCNet2. Dla 'Off', zostaje to wyłączone. Można to również załączać przyciskiem z prawej strony.

Local Start : To jest numer pierwszej wysyłanej przestrzeni DMX.

Amount : To ilość przestrzeni DMX do przesyłu.

Extern Start : To jest przesunięcie numeru przesyłanych linii.

Groups : ETCNet2 używa grup multicast do uproszczenia i optymalizacji transmisji. Tutaj można wybrać grupy do których ma być wysyłanie.

Priority : W ETCNet2 używane są priorytety. Określają kogo bramka powinna słuchać w razie konfliktu. Najniższy numer ma najwyższy priorytet.

TTL (Time To live) : Określa ilość routerów (skoków), które ruch multicast może przejść, przed wygaszeniem pakietów. Dla każdego routera (skoku), oryginalnie nadany TTL jest zmniejszony o jeden (1). Gdy jego TTL osiągnie zero (0), każdy pakiet multicast traci ważność i nie jest już przekazywany przez sieć do innych podsięci.

ETCNet2 został opracowany przez ETC (Electronic Theatre Control). Został wprowadzony w 1997 roku.

/ Setup / Network / DMX Protocols / Pathport

Z naszej grandMA2 możemy wysyłać DMX protokołem Pathport.

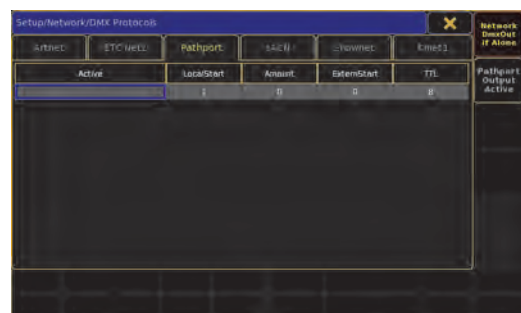
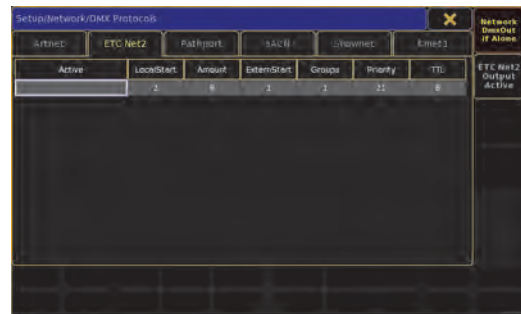
Uwaga: Pathport jest wyprowadzany przez złącze Ethernet 1.

Z prawej strony mamy dwa przyciski. Górny nazywa się **Network DmxOut if Alone**. To załącza wysyłanie siecią jeśli konsola nie jest w sieci.

Gdy jest aktywny (żółty tekst), to konsola wysyła DMX przez sieć. Wszystkie protokoły sieciowe są wysyłane tylko przez mastera sesji. Jeśli brak konsol slave, trzeba to włączyć aby wysyłać DMX przez sieć. To załącza wszystkie sieciowe wyjścia DMX. Jeśli ramka jest czerwona, to ta konsola nie wysyła sieciowego DMX. Jeśli ramka jest zielona, to ta konsola wysyła sieciowy DMX.

Drugi przycisk włącza / wyłącza wyjście Pathport.

Jest tutaj wiele opcji:



Active : Tu mamy opcję On lub Off. Gdy jest 'On', konsola wysyła Pathport. Dla 'Off', zostaje to wyłączone. Można to również załączać przyciskiem z prawej strony.

Local Start : To jest numer pierwszej wysyłanej przestrzeni DMX.

Amount : To ilość przestrzeni DMX do przesyłu.

Extern Start : To jest przesunięcie numeru przesyłanych linii.

Priority : Priorytet jest używany w Pathport Określają kogo bramka powinna słuchać w razie konfliktu. Pathport jest stworzony przez Pathway Connectivity.

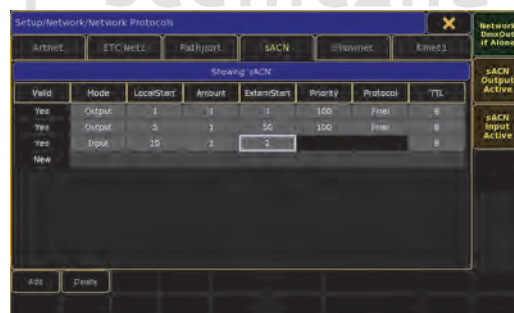
/ Setup / Network / DMX Protocols / sACN

Służy do wysyłania i odbioru DMX z użyciem strumieniowania ACN.

Uwaga: sACN jest wyprowadzany przez złącze Ethernet 1.

Z prawej strony mamy trzy przyciski. Górny nazywa się **Network DmxOut if Alone**. To załącza wysyłanie siecią jeśli konsola nie jest w sieci.

Gdy jest aktywny (żółty tekst), to konsola wysyła DMX przez sieć. Wszystkie protokoły sieciowe są wysyłane tylko przez mastera sesji. Jeśli brak konsol slave, trzeba to włączyć aby wysyłać DMX przez sieć. To załącza wszystkie sieciowe wyjścia DMX. Jeśli ramka jest czerwona, to ta konsola nie wysyła sieciowego DMX. Jeśli ramka jest zielona, to ta konsola wysyła sieciowy DMX.



Drugi przycisk włącza / wyłącza wyjście sACN. Ostatni aktywuje wejście sACN.

Jest tutaj wiele opcji:

Valid : Wyświetla **Yes** jeśli linia jest poprawna.

Mode : Tu można przełączać między 'output' i 'input'. Określa to czy linia jest o wysyłaniu lub odbieraniu.

Local Start : To pierwsza linia DMX z konsoli do wysyłki, lub linia w konsolce do odbioru.

Amount : To ilość przestrzeni DMX do przesyłu. Jeśli linia jest wejściowa, to można tu tylko wybrać 1.

Extern Start : Jest to numer wysyłanej lub odbieranej linii.

Priority : Priorytet jest używany w strumieniowaniu ACN. Określają kogo bramka powinna słuchać w razie konfliktu. Dozwolone wartości to 0 do 200. Najwyższy numer ma najwyższy priorytet.

Protocol : Tu można wybierać między dwoma różnymi protokołami sACN. Do wyboru są warianty **Draft** lub **Final** protokołu sACN. Dostępny jest sprzęt, gdzie zaimplementowano wstępną (draft) wersję sACN przed końcową wersją.

TTL (Time To live) : Określa ilość routerów (skoków), które ruch multicast może przejść, przed wygaszeniem pakietów. Dla każdego routera (skoku), oryginalnie nadany TTL jest zmniejszony o jeden (1). Gdy jego TTL osiągnie zero (0), każdy pakiet multicast traci ważność i nie jest już przekazywany przez sieć do innych podsieci.

ACN (Architecture for Control Networks) jest kompleksowym protokołem. Używa wielu elementów, które są aktualnie nie obsługiwane przez grandMA2. Jednak protokół ACN ma również lżejszą wersję. Nazywa się 'zredukowanym protokołem strumieniowym przesyłu DMX512 z użyciem ACN' lub bardziej popularnie "strumieniowy ACN" albo "sACN".

ACN (oraz Streaming ACN) to międzynarodowy standard ANSI/ESTA.

/ Setup / Network / DMX Protocols / Strand Shownet

Strand Shownet był pierwszym protokołem Ethernet do przesyłu DMX. Używając grandMA2 możemy przesyłać Strand Shownet.

Uwaga: Shownet jest wyprowadzany przez złącze Ethernet 1.

Z prawej strony mamy dwa przyciski. Górny nazywa się **Network DmxOut if Alone**. To załącza wysyłanie siecią jeśli konsola nie jest w sieci.

Gdy jest aktywny (żółty tekst), to konsola wysyła DMX przez sieć. Wszystkie protokoły sieciowe są wysyłane tylko przez mastera sesji. Jeśli brak konsol slave, trzeba to włączyć aby wysyłać DMX przez sieć. To załącza wszystkie sieciowe wyjścia DMX. Jeśli ramka jest czerwona, to ta konsola nie wysyła sieciowego DMX. Jeśli ramka jest zielona, to ta konsola wysyła sieciowy DMX.

Drugi przycisk włącza / wyłącza wyjście Shownet. Jest tutaj wiele opcji:

Active : Tu mamy opcję On lub Off. Gdy jest 'On', konsola wysyła Strand Shownet. Dla 'Off', zostaje to wyłączone. Można to również załączać przyciskiem z prawej strony.

Local Start : To jest numer pierwszej wysyłanej przestrzeni DMX.

Amount : To ilość przestrzeni DMX do przesyłu.

Extern Start : To jest przesunięcie numeru przesyłanych linii.

Priority : Priorytet jest używany w Strand Shownet Określają kogo bramka powinna słuchać w razie konfliktu.

Strand Shownet został stworzony przez Strand Lighting

/ Setup / Network / DMX Protocols / Kinet1

Służy do transmisji DMX protokołem Kinet1 używanym przez produkty Color Kinetics.

Uwaga: Kinet1 jest wyprowadzany przez złącze Ethernet 1.

Z prawej strony mamy dwa przyciski. Górny nazywa się **Network DmxOut if Alone**. To załącza wysyłanie siecią jeśli konsola nie jest w sieci.

Gdy jest aktywny (żółty tekst), to konsola wysyła DMX przez sieć. Wszystkie protokoły sieciowe są wysyłane tylko przez mastera sesji. Jeśli brak konsol slave, trzeba to włączyć aby wysyłać DMX przez sieć. To załącza wszystkie sieciowe wyjścia DMX. Jeśli ramka jest czerwona, to ta konsola nie wysyła sieciowego DMX. Jeśli ramka jest zielona, to ta konsola wysyła sieciowy DMX.

Drugi przycisk włącza / wyłącza wyjście Kinet1.

Jest tutaj wiele opcji:

Valid : Jeśli linia jest poprawna, to w każdej z nich widoczne będzie **Yes**.

Active : Tu mamy opcję On lub Off. Gdy jest 'On', konsola wysyła Kinet1. Dla 'Off', zostaje to wyłączone. Można to również załączać przyciskiem z prawej strony.

Local Start : To jest numer pierwszej wysyłanej przestrzeni DMX.

Amount : To ilość przestrzeni DMX do przesyłu.

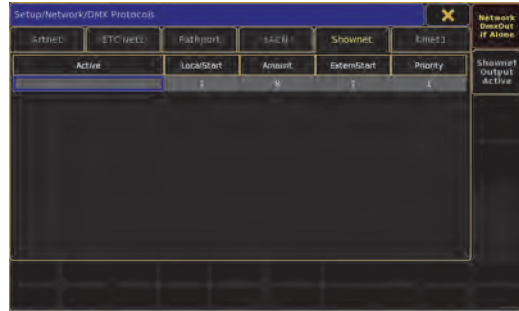
Extern Start : To jest przesunięcie numeru przesyłanych linii.

Kinet1 został opracowany przez Philips Color Kinetic.

/ Setup / Network / CIP Network Configuration

Tutaj można skonfigurować sieć CIP

Protokoły CIP/MSEX są używane do przesyłu informacji między konsolami, media serwerami i wizualizatorami. W tej pierwszej implementacji na grandMA, służy do przesyłu miniaturki obrazkowych plików mediów z media serwera do konsoli. To wstawia miniaturki do widoku **Smart** i do okna kalkulatora.



Przycisk **CITP Enabled** w górnym prawym rogu aktywuje protokół CITP na wszystkich konsolach w twojej sesji.

Konfiguracja ma cztery zakładki. Na teraz aktywna jest tylko jedna z nich (**Media Servers**).

Zakładka Lighting Console

Jest tylko dla celów informacyjnych.

Wyświetla konsoly oświetleniowe w twojej sieci, które mają aktywne CITP.

Gdy wciśniesz **Add Preset**, to wypełnia listę z możliwymi konsolami.



Zakładka Media Server

Tutaj dodaje się media serwery innych firm. Wciśnij **Add** aby ręcznie dodać media serwer. Można też użyć **Add Preset** by automatycznie dodać wszystkie media serwery w twojej sieci (te co używają CITP).

Przycisk **Delete** kasuje zaznaczoną linię.

Jeśli linia ma czerwone tło, to serwer nie jest obecny, lub ma wyłączone CITP.

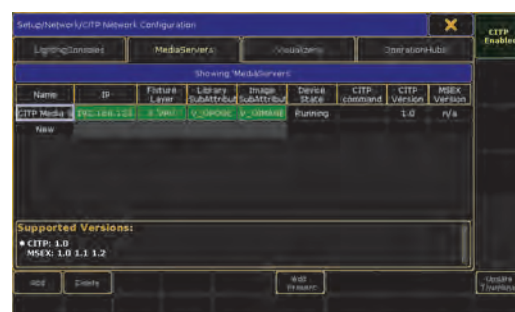
Zielone tło oznacza aktywny media serwer.

Trzeba określić warstwę (**Fixture Layer**) i mieć tam konfigurację urządzeń pasującą do media serwera.

Jeśli subtrybuty biblioteki i obrazu nie są automatycznie rozpoznane przez system, to trzeba ręcznie wybrać subtrybuty biblioteki i obrazu.

Media serwer da informacje o serwerze, jak "Name", "Device State", "CITP command", "CITP Version" oraz "MSEX Version".

Gdy wszystko jest poprawnie ustawione, to można wcisnąć przycisk **Update Thumbnail**. To rozpocznie przesył miniaturki pod dane tarcze w konsolach. To może zająć dłuższy czas, oraz widoczny będzie pasek postępu w komórce **CITP Command**.



Zakładka Visualizer

Ta część nie jest jeszcze zaimplementowana.



Zakładka Operation Hubs

Ta część nie jest jeszcze zaimplementowana.



/ Menu / Backup

Tutaj możemy zapisywać i wczytywać nasze spektakle.

Wciśnięcie klawisza **Backup** (lub wpisanie jego nazwy w linii komend) daje dostęp do menu **Backup**.

W pasku tytułowym tego menu mamy opcję zamknięcia go, lub przeczucania między ekranami 1 i 2.

Główna część.

W głównej części menu mamy wiele zakładek. Zawsze są **Internal** (twardy dysk) oraz **Demoshows**. **Internal** to dysk twardy konsoli.

Demoshows również jest na dysku twardym, lecz ma pliki "tylko do odczytu". Zazwyczaj udostępniają podstawowe konfiguracje i adresowania.

Inne zakładki będą reprezentować podłączane pamięci USB oraz starsze wersje plików spektakli. Pamięci USB działają jak dysk twardy, lecz mają opcję użycia **ASCII show read**. Zakładki reprezentujące starsze wersje oprogramowania pozwalają tylko na wczytanie i kasowanie spektaklów.

Wszystkie mają te same przyciski, lecz niektóre mogą być dla nas niedostępne. Oto możliwe opcje:

New Show : To otwiera zapytanie **New Show**. Tutaj można stworzyć nowy spektakl.

Load Show : Wciskając ten przycisk otrzymamy zapytanie **Load Show**. Otrzymamy listę wcześniej zapisanych spektakli.

Partial Show Read Initialize : Wciśnięcie tu otworzy zapytanie **Load for PSR**. Po wybraniu spektaklu otrzymamy okno **Partial Show Read Prepare**. Tutaj można zaadresować i przygotować **Partial Show Read** (częściowy odczyt spektaklu).

Partial Show Read : Otwiera to zapytanie **Partial Show Read** (częściowy odczyt spektaklu).

Save Show : Tym można zapisać nasz aktualny spektakl (z tą samą nazwą).

Save Show As : To daje zapytanie o nową nazwę spektaklu.

Delete show : Tym otwieramy zapytanie **Delete Show**, gdzie można nawigować bibliotekę i wybrać spektakl do skasowania.

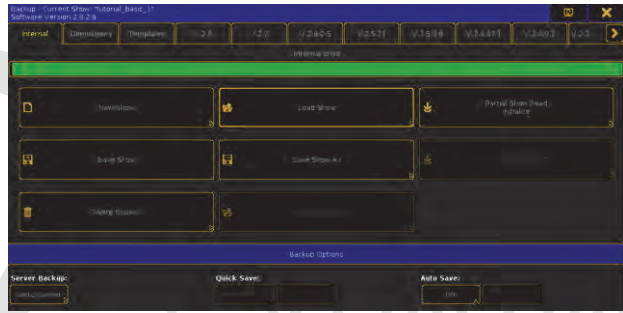
Ascii Show Read : Tutaj mamy opcję do importu pliku spektaklu ASCII. Aktualnie zaimplementowane są pliki ASCII spektaklu dla konsol Strand Genius.

Backup Options

W opcjach backupu można ustawić **Server Backup**. Wciśnięcie go daje zapytanie **File Server Configuration**. Można tym stworzyć nową zakładkę na górze tego okna. To umożliwi zapisywanie, wczytywanie, itd. spektaklów z zewnętrznego serwera.

Quick Save jeszcze nie jest zaimplementowane.

Opcja **Auto Save**: Wciskanie tego przycisku ustawia interwał czasowy między automatycznymi zapisami aktualnego spektaklu. Gdy jest to włączone, to przedstawia odliczanie do następnego zapisu. Spektakle są zapisywane na wszystkich stacjach w sieci, ale tylko gdy spektakl został zmodyfikowany.



/ Menu / Menu Off

Menu Off może być użyte do wyłączania aktywnych executorów, makr, spektakli kodu czasowego, itp.

Możesz otworzyć to menu dwukrotnie przyciskając **Off**.

W górnej belce mamy dwa przyciski. Jeden z nich można użyć do przzerwyczenia tego menu na inne ekrany. Drugi zamyka to menu.

Różne zakładki przedstawiają różne typy executorów, włączając makra i spektakle kodu czasowego. Jest również zakładka dla wszystkich ("All") typów.

Można wyłączać aktywne executyory przyciskając na nich.

Można również użyć klawiszy od **U1** do **U4** aby wyłączyć różne części.

U1 - Off Pool Playbacks : To wyłączy wszystkie odtwarzania ze wszystkich puli.

U2 - Off All Buttons : To wyłączy wszystkie executyory klawiszowe.

U3 - Off All Faders : To wyłączy wszystkie executyory suwakowe.

U4 - Everything Off : To wyłączy wszystko.

Można użyć klawiszy "X" to wyłączania wszystkich executorów w poszczególnych kategoriach.

Gdy aktywny jest przycisk **Only My Playbacks** (żółty tekst) wyłączasz tylko executyory uruchomione przez siebie (lub innych używających tego samego profilu użytkownika).

Preview Playbacks wyświetla wszystko co mamy aktywne w executorach podglądowych.

Gdy aktywny jest przycisk **Freeze Off Menu** (żółty tekst), to executor zostaje wyłączony, ale linia pozostaje.



/ Menu / Menu Assign

Menu Assign służy do edycji właściwości executorów.

Menu **Assign** otworzymy przyciskając klawisz **Assign** a potem jeden z klawiszy executora.

Menu **Assign** ma dwie różne okna. Jednym jest okno **Function** a drugim okno **Options**. Można przełączać między nimi przyciskając klawisze **U1** i **U2**, lub w polach z opisami **Function** i **Options**.

Okno Function

Oto przykład okna z funkcjami. Wiele się dzieje w tym oknie.

Górny pasek mówi że jesteśmy w menu Assign, który executor otworzyliśmy (w tym przykładzie executor 1 na stronie 2 z puli 1), oraz co już jest (potencjalnie) przypisane do niego (w tym przykładzie "The Gold Watch").

W górnej belce jest również pięć przycisków. Pierwszy przycisk zapisze opcje do sekwencji, i będą również zastosowane gdy sekwencja jest odtwarzana z puli sekwencji. Następne dwa służą do zapisywania aktualnych opcji jako domyślnych opcji dla sekwencji, oraz do wczytywania domyślnych opcji w innej sekwencji. Trzeci przenosi okno między różnymi ekranami. Ostatni to żółte zamykające menu.

Na dole widać jakie funkcje mają klawisze **X1** do **X20**.

Główne okno oraz klawisze "X" są podzielone na dwie części.

Lewa wyświetla graficzną wersję suwaków i klawiszy executora jakie są dostępne. Można użyć klawiszy **X1** do **X5**, aby rozszerzyć ilość suwaków i klawiszy jakie możemy przypisać.

Przyciśnięcie na jednej z graficznych wersji przycisków otwiera zapytanie **Select Function (Button)**. Umożliwia ono przypisanie funkcji do klawisza.

Klawisze executorów mogą mieć poniższe funkcje:

Empty : Klawisz nie ma funkcji.



<<< : Wykonuje skok o cue wstecz bez czasów przenikania i opóźnienia.

>>> : Wykonuje skok o cue do przodu bez czasów przenikania i opóźnienia. Nie aktywuje funkcji 'follow'.

Czarny : Zeruje intensywność executora tak długo jak wciśnięty jest klawisz.

DoubleSpeed : Mnoży aktualną szybkość "Speed" razy 2.

DoubleRate : Mnoży aktualne tempo "Rate" razy 2.

Fix : Powoduje zakotwiczenie (zapobiega zmianie strony) lub odkotwiczenie executora.

Flash : Włącza executor na tak długo jak wciśnięty jest klawisz.

Go : Wykonuje polecenie **Go**. Używa czasów przenikania i opóźnienia.

GoBack : Wykonuje przenikanie wstecz.

Goto : Wywołuje zapytanie **Select Cue** pozwalające wybrać cue do której ma być przejście.

HalfSpeed : Dzieli aktualną szybkość "Speed" przez 2.

HalfRate : Dzieli aktualne tempo "Rate" przez 2.

Kill : Ma tą samą funkcjonalność co **Go**, lecz dodatkowo wyłącza wszystkie inne executory (za wyjątkiem tych, które mają włączoną opcję **Kill protect** - zobacz dalej).

Learn : Służy do ustawiania szybkości. Przyciskając go co najmniej dwa razy, automatycznie ustawiamy szybkość do wybitego rytmu.

Load : Wywołuje zapytanie **Select Cue** pozwalające wybrać cue do wczytania.

Off : Wyłącza executor.

On : Włącza executor.

Park : Parkuje urządzenia z sekwencji, grupy lub efektu (zwykłego lub bitmapowego).

Pause : Zatrzymuje aktywne przenikanie i/lub opóźnienie. To również pauzuje spektakl kodu czasowego.

Rate1 : Resetuje on suwak Rate do 1:1. Zobacz **Rate** dalej.

Select : Wybiera dany executor.

SelfFix : Wybiera urządzenia z sekwencji, grupy lub efektu (zwykłego lub bitmapowego).

Swop : Po wciśnięciu wszystkie inne urządzenia są wygaszane (za wyjątkiem tych z włączoną opcją **Swop protect** - zobacz dalej). Powracają po zwolnieniu przycisku.

Temp : Włącza executor na tak długo jak wciśnięty jest klawisz.

Toggle : Włącza/wyłącza aktywną sekwencję.

Top : Włącza przenikanie do pierwszej cue w sekwencji.

UnPark : Odparkuje wszelkie zaparkowane urządzenia z sekwencji, grupy lub efektu (zwykłego lub bitmapowego).

ToFull : Ta funkcja przestawia Master na 100%.

ToZero : Ta funkcja przestawia Master na 0%.

ManualXfade : To załącza funkcję **Manual X Fade**, gdy przypisany do suwaka **Programmer Time** lub **Executor Time**.

Przyciśnięcie na jednej z graficznych wersji przycisków otwiera zapytanie **Select Function (Fader)**. Tutaj można wybrać funkcję dla suwaka.

Suwaki executorów mogą mieć następujące funkcje:

Empty : Suwak executora nie ma funkcji.

Master : Jest to suwak intensywności.

Crossfade : Jest to pojedynczy ręczny crossfader między dwiema cue.

CrossfadeA : Jest to pierwszy z dwóch suwaków ręcznego crossfadera między dwiema cue. To działa razem z **CrossfadeB**.

CrossfadeB : Jest to drugi z dwóch suwaków ręcznego crossfadera między dwiema cue. To działa razem z **CrossfadeA**.

Rate : To jest suwak tempa. Zmieniamy nim czasy przenikania i opóźnienia w sekwencji. Zobacz **Rate1** wcześniej.

StepFade : Odpowiada za czas przenikania między krokami chasera. Opisywany jest również jako "miękkosc" chasera.

MasterFade : Jest to czas wejścia i zejścia chasera przy jego aktywowaniu i wyłączeniu.

TempFader : Jest to suwak który przenika cue do włączenia przy podniesieniu, oraz przenika cue do wyłączenia gdy jest opuszczany.

Speed : To jest suwak szybkości. Nim ustawiamy szybkość chaserów i efektów.

Klawisze "X" z prawej strony okna umożliwiają wybranie jaki to jest typ executora. Mogą to być:

Empty : Executor jest pusty. To jest domyślna opcja. Gdy coś jest przypisane do executora, nie można ponownie wybrać **Empty**. Potrzebne jest skasowanie executora.

Sequence : Tym możemy przypisać sekwencję do executora.

Group Master : Tym możemy użyć executora jako mastera grupy.

Special Master : To jest grupa masterów, w której są Grand Master, mastery szybkości, mastery playbacków, itd.

Effect : Tym możemy przypisać efekt do executora.

Bitmap Effect : Tym możemy przypisać efekt bitmapowy do executora.

Macro : Tym możemy przypisać makro do executora.

Nad klawiszami widać diagram drzewiasty, gdzie można wybrać sekwencję, grupę, efekt, itp. do przypisania.

Okno Options

Górna belka jest identyczna z oknem Function. Część przycisków jest załącznikami. Gdy są aktywne, ich opisy są żółte. Inne przyciski otwierają opcje do wybrania. Opcje są pogrupowane w 8 różnych części.

Start:

Auto Start : Włącza executor, gdy jego master zostanie podniesiony powyżej zera.

Auto Stop : Wyłącza executor, gdy jego master zostanie opuszczony do zera.

Auto Fix : Gdy jest włączone, blokuje zmienianie stron dla tego executora.

MasterGo : Otwiera zapytanie **Select Master Go**. Tutaj mamy opcje do włączania dodatkowych czynności przy poruszeniu suwaka nad zero: 'Go' lub 'On'.

Auto Stomp : Przeciwdziała efektom z innych executorów na poruszanie wartości z tego executora.

Playback:

Priority - to otwiera zapytanie **Select Priority**. Ma następujące pięć opcji:

Swp : Master steruje atrybutami intensywności jako Swap (LTP z priorytetem wyższym od HTP).

HTP : Master steruje atrybutami intensywności regułą "wyższy jest ważniejszy" (ponad LTP).

High : Master steruje atrybutami intensywności regułą "późniejszy jest ważniejszy", wysoki priorytet LTP.

LTP : Master steruje atrybutami intensywności regułą "późniejszy jest ważniejszy", normalny priorytet LTP.

Low : Master steruje atrybutami intensywności regułą "późniejszy jest ważniejszy", niski priorytet LTP.

Soft LTP:

Soft LTP : Master działa jako crossfader między executorami, dopóki inny executor nie zostanie zupełnie przesłonięty.

Playback Master - to otwiera zapytanie **Select Playback Master**:

Master Pb : Tutaj możemy wybrać czy sekwencja powinna być podporządkowana jednemu z 50-ciu masterów odtwarzania. Można również wybrać **Master Pb None**. Mastery odtwarzania są jak mastery grup dla sekwencji.



Wrap Around:

Wrap Around : Zapętla z ostatniej do pierwszej cue. Śledzi również wartości z ostatniej cue do pierwszej.

Restart - To otwiera zapytanie **Select Restart Mode**.

Tutaj mamy trzy następujące opcje:

First Cue : Executor będzie miał restart od pierwszego kroku/cue.

Current Cue : Executor będzie miał restart od ostatnio użytego kroku/cue.

Next Cue : Executor będzie miał restart od następnego kroku/cue.

Trigger is Go:

Trigger is Go : Automatyczne wyzwalacze cue, jak Follow i Time, są tymczasowo wyłączone. Wszystko w kolumnie **Trig** w arkuszu **Sequence Executor** zmienia się na czerwone.

Cmd Disable:

Cmd Disable : Sekwencja nie wykona żadnej komendy z kolumny Cmd, gdy ta opcja jest aktywna (żółty tekst i tło).

Playback Filter - to otwiera zapytanie **Select Playback Filter**:

No filter : Sekwencja będzie odtwarzać wszystkie zapisane wartości dla zapisanych atrybutów.

Worlds : Sekwencja będzie odtwarzać wszystkie urządzenia i atrybuty zapisane w świecie (World).

Filters : Sekwencja będzie odtwarzać wszystkie urządzenia i atrybuty zapisane w zdefiniowanym filtrze.

X-Fade: Ten przycisk przełącza między dwoma stanami.

AB / Split Xfade : Podwójne crossfadery działają jako crossfadery do zwiększania/zmniejszania wartości, lub jako mastery bieżącej/następnej cue.

Tracking:

Tracking : Wartości z poprzednich cue będą śledzone do przodu do następnych cue, aż osiągną następną zapisaną wartość.

Release Firststep : Nie ma śledzenia z ostatniej cue do pierwszej w przypadku "zawinięcia do początku".

Cue Zero : To otwiera zapytanie **Select Cue Zero Mode**. Mamy tu cztery opcje: "Off", "On", "Dimmers Only" i "All". "Off" nie stworzy zerowej cue, a potencjalnie istniejąca cue zerowa będzie skasowana. "On" stworzy zerową cue ze wszystkimi atrybutami dla tej sekwencji. "Dimmers Only" stworzy cue zerową z samymi atrybutami dimmerów. "All" stworzy zerową cue dla wszystkich atrybutów dla każdego z urządzeń, które jakkolwiek atrybut został zapisany w tej sekwencji.

Cue Zero Extract : Opcja ta jest dostępna w przypadku używania zerowej cue. Gdy jest włączona, to będzie wyciągać aktualne domyślne wartości i zapisywać je w zerowej cue. To wtedy zachowa niezmienny spektakl w razie późniejszej zmiany wartości domyślnych. Np. jeśli dodaliśmy urządzenie z wartością zoom 50%, to 50% jest teraz zapisane w zerowej cue. Później zmieniamy domyślny zoom na 45%. Jeśli nie użyliśmy "CueZero Extract", to wartość w zerowej cue będzie teraz 45%. Jeśli użyliśmy "CueZero Extract", to wartość w zerowej cue nadal będzie 50%.

Input Filter : To otwiera zapytanie Select Input Filter. Tu można wybrać "No Filter", filtrowanie "World", lub filtr z puli filtrów. To ograniczy atrybuty jakie można zapisać w sekwencji.

Speed:

Speed (współczynnik) : Mnożenie/dzielenie szybkości ustawionej przez Learn lub Spedmaster, zgodnie z zadaniem współczynnikiem. To otwiera zapytanie Select Speed Factor.

Speed (master) : Opcjonalnie sprzęga szybkość z jednym z 16 masterów grup szybkości (mastery specjalne). To otwiera zapytanie Select Speed Group.

Rate (master) : Opcjonalnie sprzęga tempo z jednym z 16 masterów grup tempa (mastery specjalne). To otwiera zapytanie Select Rate Mater.

Stepped Rate : Umożliwia sprzężenie suwaka tempa do zdefiniowanych kroków, zamiast do zmiennej wartości.

Link Effect To Rate : Umożliwia zastosowanym efektom na bycie pod kontrolą suwaka tempa sekwencji.

Protect:

Swap Protect : Zabezpiecza executor przed byciem zamianą "swap" przez inne executory.

Kill Protect : Zabezpiecza executor przed wyłączeniem "kill" przez inne executory.

Off On Overwritten : Wyłącza executor jeśli zostanie w całości przesłonięty (nie kontroluje już żadnego z atrybutów).

MIB:

MIB Always : Aktywuje MIB (early) dla wszystkich cue bez indywidualnych ustawień MIB

MIB Never : Tymczasowo wyłącza całą funkcjonalność MIB.

Auto PrePos : Gdy aktywne, tylko atrybuty jasności będą używać czasów on/off, a inne będą wskakiwać przed wejściem i po wyjściu.

Function:

Chaser : Zmienia tryb sekwencji na chaser (jednakowe czasy i wyzwalanie dla wszystkich cue).

Również w części Function, jest specjalny przycisk, gdzie executor jest masterem grupy. Przyciśnięcie tutaj daje okno zapytania **Select Groupmaster Mode**. Ma następujące opcje:

Positive : Aktywuje zaprogramowane wartości jasności dla grup, zgodnie z suwakiem.

Negative : Tłumi zaprogramowane wartości jasności dla grup, zgodnie z suwakiem.

Additive : Nadpisanie HTP wartości jasności dla grup, zgodnie z suwakiem.

5.3.9. Okna / Przyborniki enkoderów

Ten rozdział jest o wszystkich różnorodnych przybornikach enkoderów.

Przyborniki enkoderów są na dole ekranu 2.

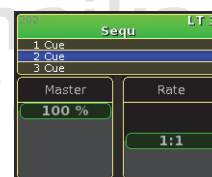
Dają one przyciski i wyświetlanie zawartości dla czterech enkoderów pod ekranem.

Lewa strona:

Lewa strona ekranu może wyglądać następująco. Tutaj zawsze jest wyświetlany wybrany executor. Góra tej części zawsze wyświetla numer wybranego executora, nazwę sekwencji, priorytet, stan śledzenia, oraz numer sekwencji.

Środkowa część wyświetla poprzednią cue, aktualną cue i następną cue (jeśli wciśnięte będzie **Go**).

Dolna część wyświetla stan i zawartość dwóch suwaków pod tą częścią. Możesz zmienić typ executorów wciskając tam gdzie jest wyświetlany aktualny typ. To daje nam zapytanie **Fader Assignment**.

**Góra środek:**

Górna środkowa część może wyglądać następująco.

Reprezentuje różne typy presetów jakie są dostępne. Jeśli nie masz żadnych urządzeń z

presetem typu **Video**, to przycisk ten będzie niewidoczny. Dotyczy to również używania światła z ograniczeniami. Jeśli jesteś w świecie z samymi atrybutami dimmera, pasek będzie wyświetlał tylko preset typu dimmer.



Mamy również jaśniejszą ramkę wokół typów presetów dostępnych dla aktualnie wybranych urządzeń.

Wciśnięcie jednego z przycisków przełącza wskazanie na dany typ presetu. Drugie i trzecie wciśnięcie tego samego przycisku typu presetu aktywuje / wyłącza wszystkie atrybuty typu presetu na wszystkich wybranych urządzeniach. Wciśnięcie najpierw przycisku **Off** a potem przycisku typu presetu, zresetuje wszystkie wartości programera w tych typach presetu dla wybranych urządzeń.

Jeśli masz wartości w programerze w typie presetu jest czerwony (zamiast szarego) prostokąt w górnym prawym rogu przycisku.

Prawa strona:

Prawa strona ekranu może wyglądać następująco. Tutaj przedstawione są suwaki **Program Time** i **Exec Time**. Można ustawić suwak na wartość czasu, oraz można włączać i wyłączać **Manual XFade** i **Set Time**. Jeśli jeden z nich jest wskazany, można użyć enkodera ekranu do zmiany wartości.



Okna / Enkodery / Ogólny (do atrybutów)

Ten przyborek enkodera jest najczęstszym przybornikiem.

Przyborek enkodera ma dwie linie.

Niektóre przyciski mają mały symbol podobny do fali w dolnym prawym rogu (jak przycisk **Align** na obrazku). To oznacza że można przesunąć palcem na przycisku aby otworzyć listę opcji.

Przesunięcie oznacza przyciśnięcie, przytrzymanie i przesunięcie palca poza pole przycisku, a następnie zwolnienie palca. Krótkie przyciśnięcie jednego z tych przycisków przełącza przez różne opcje.

Górna linia ma różne przyciski dające dostęp do różnych opcji.

Pierwszy przełącza między różnymi funkcjami wybranego typu presetu (główny rząd wyżej).

Następne dwa przyciski umożliwiają przełączanie między warstwą **Value** i warstwami **Effect**.

Te dwa przyciski zmieniają większość innych przycisków.

Warstwa Value

Daje to nam następujące przyciski:

Value : Daje to nam dostęp do warstwy **Value**.

Fade : Daje to nam dostęp do warstwy czasu **Fade**.

Delay : Daje to nam dostęp do warstwy czasu **Delay**.

Gdy jest to aktywne, mamy również dostęp do **Special Dialog**, gdy mamy wybrane urządzenie z funkcjami obsługiwanymi przez dialog specjalny (ColorMix i Shaper).

Warstwy Effect

Gdy wciśniesz przycisk warstwy **Effect**, przycisk zmienia się na to:



Pojawia się nowy przycisk między przyciskami **Feature** i **Value**. To jest przycisk **Link**. Służy do wyboru, co powinno być objęte wartością jaką aktualnie zmieniamy. Ma on wiele opcji:

Link Single : Ustawia tylko wartości dla atrybutu jaki zmieniamy.

Link Single Active : To samo co wcześniej, ale ograniczone do parametrów które już są aktywne w programerze.

Link Feature : Ustawia wartość dla wszystkich atrybutów z wybranej cechy. Np. jeśli ustawimy czas delay dla **Pan**, to również ustawi czas dla **Tilt**.

Link Feature Active : To samo co wcześniej, ale ograniczone do parametrów które już są aktywne w programerze.

Link All : To ustawia wartość dla wszystkich atrybutów.

Link All Active : To samo co wcześniej, ale ograniczone do parametrów które już są aktywne w programerze.

Link Defined : Ustawia wartość dla atrybutów wybranych w filtrze Time.

Link Defined Active : To samo co wcześniej, ale ograniczone do parametrów które już są aktywne w programerze.

Również przycisk **Special Dialog** zmienia się na wywoływanie edytora efektu.



Przycisk **Effect Layer** ma trzy strony. Pozostałe dwa wyglądają następująco:



To zmienia warstwy kontrolowanych enkoderów. Daje to dostęp do wszystkich warstw efektów:

Form : Jest to kształt dla efektu, używany do zmian między dwiema wartościami.

Rate : To jest mnożnik dla szybkości efektu. Jeśli wartość jest mniejsza od 1, to linia efektu jest wolniejsza od ogólnej szybkości efektu. Jeśli jest wyższa od 1, to linia jest szybsza od ogólnej szybkości efektu.

Low : Do jest dolna wartość efektu.

High : Do jest górna wartość efektu.

Phase : Phase (faza) jest to sposób na rozproszenie ruchu efektu i jego wartości.

Width : Tym ustawieniem sterujemy szerokością przebiegu.

Fade : Jest to czas przenikania dla efektu.

Delay : Jest to czas opóźnienia przenikania dla efektu.

Attack : W niektórych kształtach można zmienić kąt narastania. Oznacza to że można zrobić przenikanie z jednej wartości do innej.

Decay : Tak jak "Attack" zajmuje się zmianą z jednej wartości na inną, ale "Decay" obejmuje powrót z ostatniej wartości do pierwszej.

ID : To wyświetla numer ID już uruchomionego efektu.

Następny przycisk pozwala na wybranie opcji Align.

Następny przycisk otwiera przybornik enkoderów MATricks. Tutaj można stworzyć selekcję MATricks.

Dolny rząd to zawartość enkoderów i wartości. Każdy enkoder ma mały przycisk przełączający rozdzielczość enkodera. Są tutaj trzy kroki: **Normal**, **Fine** oraz **Ultra**.

Okna / Enkodery / Agenda (Harmonogram)

To jest przybornik enkoderów harmonogramu.

Przybornik ma dwie linie. Górna linia ma różne przyciski:



Last Month : Przełącza na miesiąc wstecz.

Last Week : Przełącza na tydzień wstecz.

Last Day : Przełącza na dzień wstecz.

Today : Przełącza na dzień dzisiejszy.

Next Day : Przełącza na dzień do przodu.

Next Week : Przełącza na tydzień do przodu.

Next Month : Przełącza na miesiąc do przodu.

Dolna linia mówi jakimi elementami sterują enkodery i jaka jest ich aktualna wartość.

Pierwszy enkoder umożliwia przewijanie poprzez dni. Następny enkoder przewija poprzez tygodnie.

Następny przewija przez miesiące. Ostatni enkoder przewija poprzez lata.

Okna / Enkodery / Chaser

To jest przybornik enkoderów chasera.

Przybornik ma dwie linie. Górna linia ma różne przyciski i pola:



Numer executora, numer sekwencji i numer + nazwa cue : To pole podaje numer executora, numer sekwencji (chaser to sekwencja biegnąca w pętli) + nazwa sekwencji, oraz numer i nazwa aktualnej cue.

Przycisk edytora : Przyciśnięcie tego przycisku otwiera edytor chasera.

Skok wstecz <<< : To przeskakuje jedną cue wstecz bez czasów przenikania i pauzuje chaser.

Odtwarzanie wstecz : To umożliwia odtwarzanie chasera wstecz.

Pause : To zatrzymuje przebieg chasera. Wciśnięcie przycisku ponownie kontynuuje przebieg chasera.

Stop : To wyłącza executor (używając czasu 'Off').

Odtwarzanie do przodu : To włącza odtwarzanie chasera do przodu.

Skok do przodu >>> : To przeskakuje jedną cue do przodu bez czasów przenikania i pauzuje chaser.

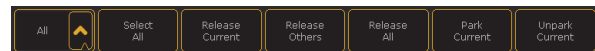
Dolna linia mówi jakimi elementami sterują enkodery i jaka jest ich aktualna wartość.

Pierwszy enkoder to **Master** - sterowanie jasnością. Drugi enkoder to **Speed** - umożliwia regulowanie szybkości chasera. Następny enkoder to **Fade** - to steruje czy chaser powinien przenikać (pełne przenikanie to 100%) kroki (cue) lub wskakiwać (0%). Ostatni enkoder to 'MFade' (źle oznaczony) - umożliwia ustawienie czasu przenikania wejścia lub zejścia, gdy executor zostaje włączony lub wyłączony.

Okna / Enkodery / DMX

Ten przyborek enkoderów można używać do testowania, parkowania i adresowania kanałów DMX.

Przyborek enkoderów jest widoczny gdy aktywny jest arkusz **DMX**, lub po wciśnięciu dwa razy klawisza



Channel. Może to wyglądać następująco:

Tym przyborem możemy zmusić konsolę do wysyłania wartości DMX na kanałach DMX. Nie ma znaczenia czy kanał DMX został zaadresowany lub nie. Mamy szybki dostęp do parkowania adresów DMX. Można również użyć przybora do otworzenia okna do adresowania urządzeń/kanału, gdzie można przypisać wybrany adres DMX do urządzenia/kanału.

Ważne: Funkcja testera DMX ma priorytet nad wszystkim - nawet zaparkowanymi kanałami! Jeśli jednak masz wejście DMX lub wejście Art-Net, to będą one tylko nadpisane przez HTP.

Przyborek ma dwie linie. Górna linia ma wiele przycisków:

Rozwijane pole wyboru : Tutaj mamy trzy opcje: **All**, **Patched** i **Unpatched**. Tym można ograniczyć jakie adresy można wybrać.

Select All : Ten przycisk wybierze wszystkie adresy jakie zmodyfikowano używając tego przybora. Można zidentyfikować wartości z przybora po białym migającym prostokącie. Można zidentyfikować wybrane adresy żółtym kwadratem.

Release Current : To zwolni wartości aktualnej selekcji (żółty kwadrat).

Release Others : To zwolni wszystkie adresy, które nie są częścią aktualnej selekcji.

Release All : To zwolni wszystkie adresy które otrzymały wartości przez ten przyborek.

Park Current : To zaparkuje wartości dla adresów DMX w białej ramce. Można zidentyfikować zaparkowane wartości po niebieskim kwadracie.

Dolny pasek pracuje z enkoderami. Można przewijać enkodery, lub można wcisnąć je aby otworzyć kalkulator.

Pierwszy enkoder służy do wyboru linii. Drugi enkoder służy do wyboru adresu. Do tego enkodera jest przypisany przycisk przełączający. Ma dwa ustawienia: **Release** lub **Retain**. Przy **Release** następuje zwalnianie adresów przez jakie przewijamy. Przy **Retain** wartości na adresach zostają zachowane przy przewijaniu.

Trzeci enkoder służy do nadawania wartości. Przyciśnięcie enkodera daje okno kalkulatora. W nim można wybrać wartości ogólne, oraz można wybrać **None**. Jest to jednoznaczne ze zwolnieniem adresu. Do tego enkodera jest przypisany przycisk przełączający. Można nim przełączać między **Percent** lub **Decimal**. To zmienia tryb wartości dla podawanej wartości. Arkusz nie zmienia formatu odczytu.

Czwarty enkoder nie robi nic podczas przewijania. Jednak jeśli przyciśniesz enkoder, otrzymasz następujący ekran:

Tutaj można wybrać urządzenia/kanały do których chcesz przypisać adres. Na górze tego zapytania mamy dwa zielone pola, gdzie można filtrować wyświetlane urządzenia i kanały. Jest również rozwijane pole, które umożliwi wyświetlanie wszystkich (**All**) urządzeń/kanałów, lub tylko niezadresowanych **Unpatched**. Następnie mamy całą listę urządzeń/kanałów (zgodnie z naszym filtrem). Na dole są trzy przyciski: **Overwrite**, **Merge** i **Append**. **Overwrite** i **Merge** zaadresują wybrane urządzenia/kanały do wybranych adresów DMX. **Append** stworzy wielokrotne adresy dla wybranych urządzeń/kanałów.



Można zamknąć zapytanie bez dokonania zmiany czegokolwiek, wciskając w górnym prawym rogu.

Okna / Enkodery / Executor

To jest przybornik enkoderów executora.

Przybornik ma dwie linie. Górna linia ma różne przyciski i pola:



Numer i nazwa : To pole podaje nam numer i nazwę sekwencji przypisanej do executora.

Przycisk edytora : Wciśnięcie tego przycisku otwiera edytor sekwencji (i przełącza przybornik na przybornik sekwencji).

Skok wstecz <<< : Wykonuje skok o cue wstecz bez czasów przenikania.

Odtwarzanie wstecz : Wykonuje przejście o cue wstecz z czasem przenikania.

Off : To wyłącza executor (używając czasu 'Off').

Odtwarzanie do przodu : Wykonuje przejście o cue do przodu z czasami przenikania.

Skok do przodu >>> : Wykonuje skok o cue do przodu bez czasów przenikania.

Pause : To zatrzymuje wszelkie aktywne przenikania. Wciśnięcie przycisku ponownie kontynuuje przenikanie.

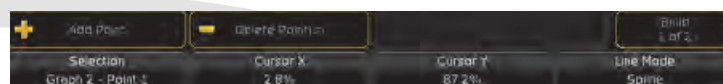
Dolna linia mówi jakimi elementami sterują enkodery i jaka jest ich aktualna wartość.

Pierwszy enkoder to **Master** - sterowanie jasnością. Drugi enkoder to **Rate** - umożliwia regulowanie czasów przenikania. Ostatni enkoder to **Off Time** - umożliwia ustawienie czasu używanego gdy executor zostaje wyłączony.

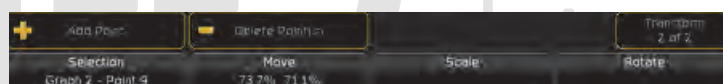
Okna / Enkodery / Graph Editor (edytor przebiegu)

To jest przybornik enkoderów edytora przebiegu.

Oto jak wygląda strona 1:



To jest druga strona:



Jak widać powyżej, ten przybornik ma dwa strony.

Dwa przyciski w górnym rzędzie umożliwiają dodawanie i/lub kasowanie punktów przebiegu. Przycisk z prawej przełącza między dwiema stronami.

Na stronie 1 (Build) - pierwszy enkoder jest używany do przewijania przez różne przebiegi i punkty.

Następne dwa enkodery służą do poruszania kursorem wzdłuż przebiegów. Ostatni enkoder zmienia tryb linii.

Na stronie 2 (Transform) - pierwszy enkoder jest ten sam na obydwu stronach. Drugi enkoder porusza punktem na skali Y. Trzeci enkoder skaluje wartość. Jest to bardzo fajne w trybie 2D. Ostatni enkoder obraca punkt(y). To również bardzo fajne działa w trybie 2D.

Okna / Enkodery / Konfiguracja widoku Layout (szablону)

To jest przybornik enkoderów konfiguracji widoku Layout. Jest aktywny tylko w trybie Setup (konfiguracji).

Tym przybornikiem enkoderów można zarządzać jak nasz **Layout View** powinien wyglądać.

Przybornik ma dwie linie. Górna linia z przyciskami. Dolna linia z kontrolkami enkoderów i ich aktualnymi wartościami.

Enkodery mają trzy różne strony z funkcjami. **Position**, **Size** i **Style**.

Górna linia ma następujące przyciski i pola:

Numer/nazwa : Ten przycisk wyświetla numer szablonu.

Select : Wciśnięcie włącza wybieranie typu laso. Funkcją laso można wybierać obiekty w naszym widoku **Layout**.

Move : Wciśnięcie włącza przesuwanie widoku wewnątrz okna.

Prostokąt : Funkcja do rysowania prostokąta w widoku.

Tekst : Funkcja do tworzenia pól tekstowych w widoku.

Arrange : Wciśnięcie przełącza przybornik w tryb **Arrange**. To pomaga w aranżowaniu naszych obiektów.

Edit selected : Wciśnięcie otwiera zapytanie **Edit Layout Element**. To pomaga w edycji naszych elementów w szablonie.

Zmieniacz stron : Wciśnięcie go przełącza między różnymi stronami.

Uzupełnienie: Zanim zaczniemy aranżować nasze obiekty, trzeba je najpierw wybrać. Selekcja obiektów jest ważna, gdyż aranżacja zaczyna się od punktu gdzie rozpoczęliśmy selekcję, np. **Select** → Najpierw góra → dół, następnie lewa → prawa. Kolejność wyboru widać w górnym lewym rogu widoku **Layout**.

Dolna linia pokazuje kontrolki enkoderów i ich aktualne wartości.

Strona Position 1 of 3

Move X : Służy do przesuwania wybranych obiektów w osi X. Wciśnięcie i przytrzymanie przełącza w tryb **Snap**.

Move Y : Służy do przesuwania wybranych obiektów w osi Y. Wciśnięcie i przytrzymanie przełącza w tryb **Snap**.

Strona Size 2 of 3

Size X : Służy do zmiany rozmiaru obiektów w osi X.

Size Y : Służy do zmiany rozmiaru obiektów w osi Y.

Size All : Służy do zmiany rozmiaru obiektów w osi X i Y jednocześnie.

Font Size : Służy do zmiany rozmiaru czcionki w obiektach. Są tutaj trzy opcje: **Small**, **Default** i **Big**.

Strona Style 3 of 3

Background Color : Wciśnij aby zmienić kolor tła. Otwiera zapytanie **Select Color**.

Border Color : Wciśnij aby zmienić kolor ramki obiektu. Otwiera zapytanie **Select Color**.

Text Color : Wciśnij aby zmienić kolor tekstu obiektu. Otwiera zapytanie **Select Color**.

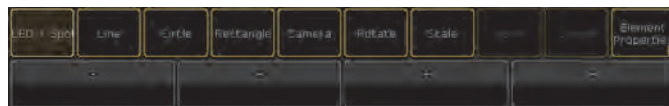
Image/Icon : Wciśnij aby zmienić obrazek lub ikonę obiektu. Otwiera zapytanie **Select an image**.



Tryb Arrange

To jest tryb **Arrange** dla przybornika enkodera.

Obłożenie funkcjami enkoderów zmienia się w zależności od wybranej funkcji aranżacji:



Przycisk numeru i nazwy : Wyświetla numer i/lub nazwę szablonu.

Line : Wciśnij aby aranżować obiekty wzdłuż linii. Funkcje enkoderów przełączają się na **Start X**, **Start Y**, **End X** i **End Y**.

Circle : Wciśnij tu aby aranżować obiekty w koło, półkoło, lub spiralę. Funkcje enkoderów przełączają się na **Radius Start**, **Radius Delta**, **Angle Start** i **Angle Sum**.

Prostokąt : Wciśnij aby aranżować obiekty w prostokącie. Funkcje enkoderów przełączają się na **Rectangle Horz First**, łącznie z **Columns**, **Rows**, **Horizontal Interval** i **Vertical Interval**. Wciśnij na **Rectangle Horz First** by przełączyć na **Rectangle Vert First**.

Camera : Wciśnij aby uchwycić obiekty z widoku Stage. Użyty zostanie widok z jednej z kamer, a urządzenia będą aranżowane w rzucie 2D zgodnie z widokiem danej kamery. Funkcja enkodera przełącza się na Camera.

Rotate : Służy do obracania obiektów. Funkcja enkodera przełącza się na Angle.

Scale : Służy do zmiany odległości między naszymi obiektami. Funkcje enkoderów przełączają się na **Scale All**, **Scale X** i **Scale Y**.

Apply : Wciśnięcie wprowadza ustawione zmiany aranżacji.

Cancel : Wciśnięcie anuluje ustawione zmiany aranżacji.

Element Properties : Wciśnij aby wyłączyć tryb **Arrange**.

Okna / Enkodery / Edycja efektu programera

To jest przybornik enkoderów edycji efektu w programerze.

Przybornik daje dostęp do wielu funkcji jakie używa się przy edytowaniu efektu w programerze. Tak może wyglądać strona 1 (Basic). Przybornik ma dwie linie.

Górna linia ma różne przyciski:



Select Effect : Jeśli masz wiele efektów w programerze, można użyć go do wybrania jednego konkretnego, lub ich wszystkich.

Edit Program : To otworzy edytor efektu.

Mode : Tutaj można przełączać między **Low/High**, **Center/Size** lub **Auto** (będzie przełączać się zgodnie z trybem **Relative** lub **Absolute**).

Prop/Inc : To przełącza między proporcjonalnym i przyrostowym zmienianiem wartości. Jest to używane jeśli mamy wybrane wiele efektów w **Select Effect**. W trybie proporcjonalnym wszystkie wartości są zwiększane/zmniejszane o ten sam współczynnik. W trybie **Incr** wszystkie wartości są zmieniane o tę samą wartość. Przykład, jeśli masz wybrane dwa efekty. Efekt 1 działa z 30 BPM, a efekt 2 z 60 BPM. W trybie **Prop**: Jeśli obrócisz enkoder, aż efekt 1 jest podwojony 60 BPM, to podwoi się również efekt 2 (teraz będzie mieć 120 BPM). W trybie **Incr**: Jeśli obróci się enkoder, aż efekt 1 się zmieni z 30 na 60 BPM, to dodane zostało 30 BPM obydwu efektom - a efekt 2 teraz działa z 90 BPM.

Relative <> Absolute : To przełącza efekt między wartościami względnymi (Relative) i bezwzględnymi (Absolute).

Direction : Wciśnięcie go przełącza kierunek.

Off Effect : Wciśnięcie wyłączy efekt i zdejmuje go z programera.

Release Effect : To wstawi wartości "release" do twojego programera.

Stomp Effect : To wstawi wartości **Stomp** do twojego programera.

Przełącznik stron : Tym przełączamy między dwiema stronami tego przybornika enkoderów.

Dolny rząd strony 1 ma następujące przyciski:

Speed : Tutaj można zmienić szybkość efektu.

Low/Center : Tu można zmienić wartość Low lub Center. Przyciśnięcie enkodera umożliwia wprowadzenie ujemnych, lub bardzo dużych wartości.

High/Size : Tu można zmienić wartość High lub Size. Przyciśnięcie enkodera umożliwia wprowadzenie ujemnych, lub bardzo dużych wartości.

Phase : Tutaj można zmienić fazę.

Wciśnięcie któregoś z enkoderów otworzy kalkulator z odpowiadającymi mu szybkimi opcjami.

Druga strona (Advanced) może wyglądać następująco:



Dolny rząd ma teraz inne funkcje:

Form : To będzie obracać poszczególne urządzenia wokół ich własnych osi.

Width : To obrócić całą grupę urządzeń wokół wspólnej osi.

Attack : Tutaj możemy edytować wartość Attack.

Decay : Tutaj możemy edytować wartość Decay.

Jeśli wartości mają czerwony kolor, oznacza to że masz tą wartość w programerze. Szare wartości oznaczają że pochodzą one z efektu.

Okna / Enkodery / MATricks

To jest przybornik enkoderów dla MATricks.

Ten przybornik służy do sterowania MATricks. Część funkcji stąd jest również mapowana na klawiszach konsoli.



W przyborniku jest wiele różnych przycisków i pól. Poniżej mamy krótki opis różnych pól:

Interleave : To jest rozmiar przełożenia (szerokość siatki) w MATricks. Można również użyć klawiszy **Set** razem z **Previous** i **Next** aby przełączać między różnymi rozmiarami.

MATricks Filter : To umożliwia dodanie filtra. Można wybrać **Off** (brak filtra), wszystkie wybrane urządzenia z nieparzystym ID (**Odd ID**), lub wszystkie wybrane z parzystym ID (**Even ID**).

Single X : To wybiera nasze MATricks w kolejności pionowej. Może być łączone z **Single Y**. Można również użyć klawiszy **Previous** i **Next** do poruszania w selekcji. Obejmuje to też zawijanie.

Single Y : To wybiera nasze MATricks w kolejności poziomej. Może być łączone z **Single X**. Można również użyć klawiszy **MA** razem z **Previous** i **Next** do poruszania w selekcji. Obejmuje to też zawijanie.

Block X i Block Y : To tworzy blok w selekcji. Można też użyć klawiszy **MA+Set** razem z **Previous** i **Next**, aby przełączać między różnymi rozmiarami.

Align Group X i Align Group Y : To generuje grupy selekcji do rozłożenia wartości. (funkcja 'fan')

Wing : To dodaje "skrzydła" w naszej selekcji.

Wing Style : To dotyczy tylko pan i tilt. To umożliwia wybór, czy skrzydło powinno oddziaływać na pan, tilt, obydwa, lub brak (Normal).

MATricks Active : To włącza/wyłącza MATricks. Można to również zrobić klawiszem **Set**.

Reset : To wyczyści wszystkie ustawienia MATricks. Można to również zrobić przez **Clear All** lub **MatricksReset**.

Circular Copy : To pozwala na kopiowanie kołowe wartości z użyciem selekcji MATricks.

Shuffle Selection : To wykonuje tasowanie selekcji.

Krzyżyk "X" : To zamyka przybornik enkoderów MATricks.

Wszystkie ustawienia jakie zmieniamy w przyborniku otrzymują zielone tło. Można je zapisać pod przyciskiem puli MATricks. Same ustawienia jakie zapiszemy w przycisku puli MATricks można przypisać do przycisków użytkownika.

Pula MATricks jest przydzielona do użytkownika.

Okna / Enkodery / Sekwencja

To jest przybornik enkoderów dla sekwencji. Jest aktywny tylko gdy jesteśmy w edytorze sekwencji.

Przybornik ma dwie linie. Dolna linia ma cztery różne "strony".

Górna linia ma różne przyciski i pola:

Numer, nazwa i numer cue : To pole podaje nam numer, nazwę sekwencji i numer aktualnej cue.

Przycisk edytora : Wciśnięcie tego przycisku zabiera nas z trybu edytora i przełącza przybornik na tryb executora.

Skok wstecz <<< : To przeskakuje jedną cue wstecz bez czasów przenikania (zależnie od naszych ustawień użytkownika).

Odtwarzanie wstecz : To przenika jedną cue wstecz z czasami przenikania (zależnie od naszych ustawień użytkownika).

Off : To wyłącza executor (używając czasu 'Off').

Odtwarzanie do przodu : Wykonuje przejście o cue do przodu z czasami przenikania.

Skok do przodu >>> : Wykonuje skok o cue do przodu bez czasów przenikania.

Pause : To zatrzymuje wszelkie aktywne przenikania. Wciśnięcie przycisku ponownie kontynuuje przenikanie.

Zmieniać stron : Ten przycisk przełącza zawartość dolnej linii, oraz to czym enkodery sterują. Dostępne są cztery różne "strony".

Dolna linia mówi jakimi elementami sterują enkodery i jaka jest ich aktualna wartość. Można przełączać między czterema "stronami" opcji.

Enkodery mogą mieć poniższe funkcje:

Trig : To jest wyzwalacz cue. Jest tutaj wiele opcji: **GO**, **Time**, **Follow**, **Sound** i **BPM** (Sound i BPM nie są jeszcze zaimplementowane). Przyciśnięcie tutaj daje okno zapytania **Trig Select**.

TrigTime : Jeśli wybraliśmy wyzwalacz **Time**, możemy tutaj podać czas wyzwalacza.

Mode : To otwiera zapytanie **Select Mode (Cue)**. Opcje są następujące: **Normal**, **Assert**, **X-Assert**, **Break** i **X-Break**.

Loop : Jeśli potrzebujesz pętli w sekwencji, tutaj podajesz cue do której będzie wykonany skok po osiągnięciu tej cue.

Lcount : Mając zapętlenie w sekwencji możesz tutaj podać ilość powtórzeń przez pętlę.

Ltime : Mając zapętlenie w sekwencji możesz tutaj podać jak długo pętla powinna trwać.

MIB : Wciśnięcie tutaj otwiera zapytanie **Select MIB**.

Delay : Służy do określenia czasu opóźnienia między Go a rozpoczęciem przenikania.

Fade : Jest to czas przenikania podnoszonych wartości w cue.

Out Delay : Jest to czas opóźnienia (czekania na wykonywanie przenikania zmniejszającego) dla wartości zmniejszających się.

Out Fade : Jest to czas przenikania dla wartości które się zmniejszają w danej cue.

Snap Percent : Niektóre urządzenia mają funkcje ustawione na skok (ignorując czas przenikania - wykonują natychmiastowy skok). Zadając tą procentową wartość możemy sterować momentem wykonania skoku. W ustawieniu 0% skok dokonuje się zaraz na początku przenikania. W ustawieniu 100% skok dokonuje się na końcu przenikania. Można jednak wybrać dowolną pozycję pomiędzy nimi. Domyślnie jest 0%, które nie jest wyświetlane w kolumnie.

Cmd Delay : Tutaj możemy zadać opóźnienie przed wykonaniem komendy (wpisanej w części "Cmd").



Okna / Enkodery / Ustawienia Stage

To jest przybornik enkoderów ustawień Stage.

Przybornik ma zasadniczo dwie linie.

Górna linia ma pięć różnych przycisków, oraz przyciski selekcji.

Pierwszy przycisk wybiera oś ruchu / rotacji:

Object Axis : Ruch / rotacja zgodnie z osiami obiektu.

Stage Axis : Ruch / rotacja zgodnie z osiami sceny (świata).

Następny przycisk wybiera jak urządzenia powinny obracać się przy wielu wybranych urządzeniach. To ma wiele sensu przy obracaniu urządzeń:

Single : To będzie obracać poszczególne urządzenia wokół ich własnych osi.

Group : To obrócić całą grupę urządzeń wokół wspólnej osi.

Następny przycisk umożliwia użycie funkcji 'Align' do rozmieszczania urządzeń.

Następny przycisk otwiera zapytanie **Wizard**. Wizard umożliwia aranżację wielu urządzeń w różnych formacjach.

Ostatni przycisk przełącza elementy przypisane pod enkodery. Mamy dwie "strony", jedna z lokalizacją i jedna z rotacją.

Dolna linia mówi jakimi elementami sterują enkodery i jaka jest ich aktualna wartość.

Mamy tu dwie różne "strony". W **Location** możemy użyć pierwszych trzech enkoderów do poruszania wybranymi urządzeniami w osiach **X, Y i Z**. W **Rotation** można obracać urządzenia, również w osiach **X, Y i Z**.



Okna / Enkodery / Store

To jest przybornik enkoderów dla funkcji Store.

Przybornik ma dwie linie. Górna linia ma cztery różne przyciski i pola.

Pierwszy przycisk wybiera źródło:

Prog. (Programer) : Gdy jest to wybrane, konsola będzie zapisywać zawartość programera.

Output : To będzie zapisywać aktualny stan z wyjścia konsoli.

DMX In : To zapisze aktualne wejście DMX.

Następny przycisk jest do wybierania wartości do zapisania:

Active : To będzie zapisywać aktywne wartości.

All for selected : To zapisze wszystkie wartości dla wszystkich atrybutów w wybranej sekwencji/executorze.

Active for selected : To zapisze wszystkie aktywne wartości tylko dla wybranego executora/ sekwencji.

All : To zapisze wszystko.

Następny przycisk ustawia co zrobić, gdy miejsce docelowe nie jest puste:

Overwrite : Pierwotna zawartość obiektu zostaje usunięta i zastąpiona nową.

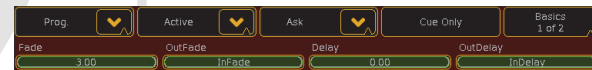
Merge : Nowa zawartość jest dołączana do pierwotnej. Nowa zawartość zastępuje pierwotną w miejscach gdzie się nakładają.

Status Merge : Łączy zawartość programera i stan śledzenia aktualnej cue wybranego executora, do docelowej cue.

Remove : Nowa zawartość jest usuwana z pierwotnej.

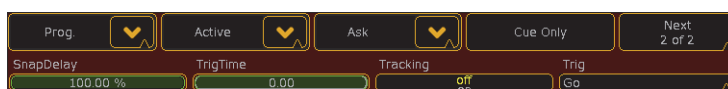
Release : Wkleja zawartość programera do cue docelowej jako znaczniki "Release". Parametr ze znacznikiem "release" odda sterowanie do wartości innego executora lub domyślnej, i zostaje wyświetlony w arkuszu śledzenia oraz edytorze cue z wartością (R).

Ask : To zada pytanie co zrobić, otwierając okno zapytania.



Ostatni przycisk przełącza elementy przypisane pod enkodery. Mamy tu dwie "strony".

Dolna linia mówi jakimi elementami sterują enkodery i jaka jest ich aktualna wartość.



Mamy tu dwie różne "strony" z

elementami dla enkoderów. Na enkoderach możemy mieć następujące rzeczy:

Fade : Jest to czas przenikania podnoszonych wartości w cue.

OutFade : Jest to czas przenikania dla wartości które się zmniejszają w danej cue.

Delay : Służy do określenia czasu opóźnienia między Go a rozpoczęciem przenikania.

OutDelay : Jest to czas opóźnienia (czekania na wykonywanie przenikania zmniejszającego) dla wartości zmniejszających się.

SnapDelay : Niektóre urządzenia mają funkcje ustawione na skok (ignorujące czas przenikania - wykonują natychmiastowy skok). Zadając tą procentową wartość możemy sterować momentem wykonania skoku. W ustawieniu 0% skok dokonuje się zaraz na początku przenikania. W ustawieniu 100% skok dokonuje się na końcu przenikania. Można jednak wybrać dowolną pozycję pomiędzy nimi. Domyślnie jest 0%, które nie jest wyświetlane w kolumnie.

TrigTime : Jeśli wybraliśmy wyzwalacz "Time", możemy tutaj podać czas wyzwalacza.

Tracking : Dla 'on', cue będzie zapisywana jako cue ze śledzeniem. Dla 'off' zapisywana będzie w sposób 'cue only'.

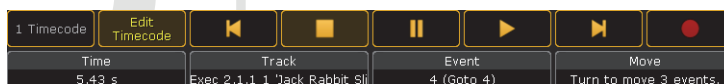
Trig : To jest wyzwalacz cue. Jest tutaj wiele opcji: GO, Time, Follow, Sound i BPM (Sound i BPM nie są jeszcze zaimplementowane). Przyciśnięcie tutaj daje okno zapytania **Select Trig**.

Okna / Enkodery / Kod czasowy (Timecode)

To jest przybornik enkoderów dla kodu czasowego.

Oto jak może wyglądać:

Przybornik ma dwie linie.



Górna linia ma różne przyciski i pola:

Numer i nazwa : To pole podaje nam numer i nazwę spektaklu kodu czasowego.

Przycisk edytora (Edit) : Przyciśnięcie tego przycisku otwiera edytor kodu czasowego.

Przewinięcie wstecz : To skacze na początek spektaklu kodu czasowego.

Stop : To zatrzymuje spektakl kodu czasowego.

Pauza : To pauzuje czas.

Odtwarzanie : To aktywuje spektakl kodu czasowego. Jeśli źródło kodu czasowego jest wewnętrzne, to spektakl przebiega natychmiastowo. Jeśli źródło jest zewnętrzne, to spektakl synchronizuje z czasem (gdy przebiega).

Skok do końca : To przesunie punkt czasu na koniec spektaklu kodu czasowego.

Nagrywanie : To włącza nagrywanie spektaklu

Dolna linia mówi jakimi elementami sterują enkodery i jaka jest ich aktualna wartość.

Pierwszy enkoder to aktualny punkt czasu. Jeśli zatrzymaliśmy spektakl, można użyć tego enkodera do przestawienia czasu. Czas nie może mieć liczby ujemnej, a maksymalny dopuszczalny czas to 255 godzin 59 minut 59 sekund i 29 ramek. Używane są jednostki czasu spektaklu. Można zmienić jednostkę czasu w opcjach kodu czasowego.

Następny enkoder wybiera ścieżkę.

Kolejny enkoder wybiera zdarzenie na ścieżce.

Ostatni enkoder umożliwia przestawianie zdarzenia. Jeśli wybraliśmy więcej jak jedno zdarzenie, to wyświetla ilość wybranych zdarzeń.

Jeśli używamy widoku Timecode, to możemy użyć enkoderów by zobaczyć zdarzenia. Nie można ich edytować. Jeśli potrzeba edytować zdarzenie, to trzeba otworzyć edytor kodu czasowego.

5.3.10. Okna / Małe wskaźniki executorów

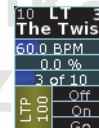
To są wskazania pokazujące się na dole ekranu 3 (w light i fullsize) i 4 (w fullsize). Pokazują się również w oknach Playback.

Te małe wskaźniki executorów wyświetlają informacje o zawartości i funkcjach executora. Można przypisać funkcje do executorów w menu **Assign**, lub można użyć klawisza **Assign**.

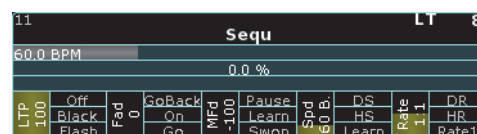
Okna / Małe wskaźniki / Chaser

To jest wskaźnik chasera dla sekwencji działającej jako chaser.

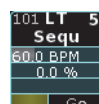
To wyświetla wiele informacji o sekwencji przypisanej (jako chaser) do tego executora. Oto jak może to wyglądać po przypisaniu do jednego executora suwakowego:



Można zmienić jego szerokość aby zajmował do pięciu executorów. Oto jak może wyglądać.



Można również przypisać to do jednego (lub do pięciu) przycisków executorów. Może to wyglądać następująco



Ten mini wskaźnik executora dzieli się na trzy części.

Górna część

Górna część wyświetla nazwę sekwencji.

W górnym lewym rogu jest numer executora.

W prawym rogu znajduje się numer sekwencji (pamiętajcie że chaser bazuje na sekwencji).

Inne informacje jakie mogą się pojawić, to:

- L** : Oznacza to że przebieg jest w trybie LTP (niższy jest ważniejszy).
- H** : Oznacza to że przebieg jest w trybie HTP (wyższy jest ważniejszy).
- S** : Oznacza to że przebieg jest w trybie priorytetu Swap.
- [trójkąt wycelowany w górę] : Executor jest w wysokim priorytecie (High).
- [trójkąt wycelowany w dół] : Executor jest w niskim priorytecie (Low).
- T** : To wskazuje że chaser jest w trybie śledzenia. Opcja ta dotyczy sekwencji.

Jeśli wciśniesz górną część, otworzy się menu **Assign** dla tego executora.

Są również inne opcje specjalne, które mogą zmienić wygląd górnej części. To tylko zmienia kolor górnej belki. Więcej o tym w dalszej części.

Środkowa część

Środkowa część wyświetla informacje w trzech liniach.

Górna linia wyświetla szybkość. W całym zakresie od "stop" do maksimum trybu szybkości, ustawionego w **User Settings** w **Setup**. Tło tego paska porusza się od lewej do prawej, zależnie od szybkości chasera.

Środkowa linia wyświetla procent **StepFade**. To wyznacza jak bardzo chaser powinien przenikać między różnymi krokami przebiegu, w skali od 0% do 100%. Tło tej linii to pasek poruszający się od lewej do prawej, w zależności od tego jak wysoki jest procent przenikania.

Dolna linia wyświetla numer kroku w jakim jesteśmy, oraz łączną ilość kroków. Tłem jest niebieski pasek (podczas przebiegu), który porusza się z lewej do prawej, postępując za numerem kroku.

Wciśnięcie środkowej części otworzy zapytanie **Edit Chase**.

Dolna część

W dolnej części widać pozycję suwaka i funkcje klawiszy executora.

Lewa strona pokazuje pozycję suwaka. Informuje o funkcji suwaka i aktualnej pozycji, od 0% do 100%. Jeśli funkcją jest "Master", wtedy wyświetla priorytet executora.

Jeśli przypisano chaser do executora klawiszowego, to wtedy wyświetla wirtualnego mastera. Nie podaje wyżej wymienionej informacji, ale wyświetla wizualizację pozycji suwaka.

Prawa strona przedstawia trzy klawisze executora suwakowego, lub jeden klawisz executora klawiszowego.

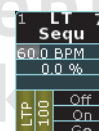
Jeśli executor używa więcej jak jeden suwak lub klawisz, wtedy ta część będzie powtarzana dla każdego zajętego executora.

Wciśnięcie tego pola wykona funkcję jaką naciśniemy, lub przesunie suwak na nową pozycję.

Master playbacka

Executory mogą być przypisane jako masters playbacka. Jeśli jest przypisany, wtedy lewa strona dla suwaka w dolnej części jest podzielona na dwie kolumny. Lewa strona będzie suwakiem dla executora. Prawa strona będzie pozycją mastera playbacka. Wyświetlona funkcja (lub priorytet) i wartość będą odpowiadać lokalnemu suwakowi.

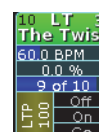
Może wyglądać następująco (w tym przypadku obywa suwaki są na 100%):



Wybrany executor

Wybrany executor dostaje zielony kolor w górnej części.

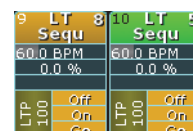
Może to wyglądać następująco.



Zatrzaśnięty executor

Executor może być zatrzaśnięty, co oznacza że pozostanie widoczny, nawet jeśli zmieni się strona. Zatrzaśnięte executory są wyświetlane z pomarańczowym tłem w górnej i dolnej części mini wskaźnika executora. Jeśli sekwencja jest wybrana, to górna część ma zielone tło, a dolna część ma pomarańczowe tło.

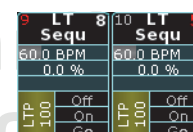
Obrazek wyświetla dwa chasery - jeden to normalny zatrzaśnięty executor, a drugi to wybrany zatrzaśnięty executor.



Zablokowany executor

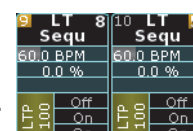
Executory i sekwencje mogą być zablokowane. Jeśli executor jest zablokowany, to numer executora w górnym prawym rogu jest czerwony.

Jeśli sekwencja jest zablokowana, to numer sekwencji w górnym lewym rogu jest czerwony.



Filtry wejścia i odtwarzania

Używając menu **Assign** można przypisać filtry wejściowe i/lub odtwarzania. Filtr odtwarzania jest zastosowany na executorze i symbolizowany przez dodanie pomarańczowego tła do numeru executora. Filtr wejściowy jest zastosowany na sekwencji i symbolizowany przez dodanie pomarańczowego tła na numerze sekwencji. Jeśli executor jest wybrany lub zatrzaśnięty, to zielone i pomarańczowe tło jest użyte tylko na nazwie w górnej części.

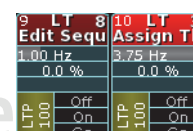


Zapytanie Edit oraz menu Assign

Gdy przyciśnie się górną część mini wskaźnika executora, otworzy się menu **Assign**.

Gdy otworzone jest menu, to kolor tła w górnej części zmienia się na jasno czerwony, i doda **Assign** przed nazwą sekwencji.

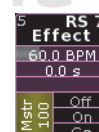
Po przyciśnięciu środkowej części mini wskaźnika otworzy się edytor. Gdy otworzony jest edytor, to kolor tła w górnej części zmienia się na ciemno czerwony, i doda **Edit** przed nazwą sekwencji.



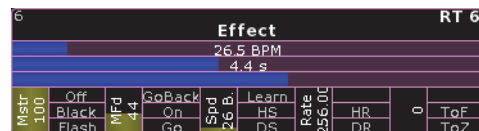
Okna / Małe wskaźniki / Efekt

To jest wskaźnik efektu przypisanego do executora.

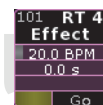
To wyświetla wiele informacji o efekcie przypisanym do executora. Oto jak może to wyglądać po przypisaniu do jednego executora suwakowego:



Można zmienić jego szerokość aby zajmował do pięciu executorów. Oto jak może to wyglądać.



Można również przypisać to do jednego (lub do pięciu) przycisków executorów. Może to wyglądać następująco: Ten mini wskaźnik executora dzieli się na trzy części.



Górna część

Górna część wyświetla nazwę efektu.

W górnym lewym rogu jest numer executora.

W prawym rogu jest numer efektu.

Inne informacje jakie mogą się pojawić, to:

- A** : To sygnalizuje że to efekt bezwzględny (absolute).
- R** : To sygnalizuje że to efekt względny (relative).
- S** : To pokazuje że efekt jest selektywny.
- T** : To informuje że efekt jest przezroczysty.

Jeśli wciśniesz górną część, otworzy się menu **Assign** dla tego executora.

Są również inne opcje specjalne, które mogą zmienić wygląd górnej belki. To tylko zmienia kolor górnej belki.

Środkowa część

Środkowa część ma trzy linie. Górna linia pokazuje szybkość efektu. Środkowa linia to czas MasterFade. Dolna linia pokazuje ruchomy niebieski pasek, jeśli efekt działa.

Wciśnięcie środkowej części otworzy zapytanie **Effect Editor**.

Dolna część

W dolnej części widać pozycję suwaka i funkcje klawiszy executora.

Lewa strona pokazuje pozycję suwaka. Informuje o funkcji suwaka i aktualnej wartości.

Jeśli przypisano sekwencję do executora klawiszowego, to wtedy wyświetli wirtualnego mastera. Nie poda wyżej wymienionej informacji, ale wyświetli wizualizację pozycji suwaka.

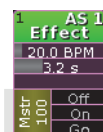
Prawa strona przedstawia trzy klawisze executora suwakowego, lub jeden klawisz executora klawiszowego.

Jeśli executor używa więcej jak jeden suwak lub klawisz, wtedy ta część będzie powtarzana dla każdego zajętego executora.

Wciśnięcie tego pola wykona funkcję jaką naciśniemy, lub przesunie suwak na nową pozycję.

Wybrany executor

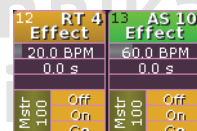
Wybrany executor dostaje zielony kolor w górnej części.



Zatrzaśnięty executor

Executor może być zatrzaśnięty, co oznacza że pozostanie widoczny, nawet jeśli zmieni się strona. Zatrzaśnięte executyory są wyświetlane z pomarańczowym tłem w górnej i dolnej części mini wskaźnika executora. Jeśli wybrany jest efekt, wtedy górna część ma zielone tło, a dolna część ma pomarańczowe tło.

Obrazek wyświetla dwa efekty - jeden to normalny zatrzaśnięty executor, a drugi to wybrany zatrzaśnięty executor.



Zablokowany executor

Executory i efekty mogą być zablokowane. Jeśli executor jest zablokowany, to numer executora w górnym prawym rogu jest czerwony.

Jeśli efekt jest zablokowany, to numer efektu w górnym lewym rogu jest czerwony.

4	RS 3	5	RS 7
Effect	Effect	Effect	Effect
20.0 BPM	60.0 BPM		
0.0 s	0.0 s		
Mstr 100	Off	Mstr 100	Off
	On		On
	Go		Go

Zapytanie Edit oraz menu Assign

Gdy przyciśnie się górną część mini wskaźnika executora, otworzy się menu **Assign**. Gdy otworzone jest menu, to kolor tła w górnej części zmienia się na jasno czerwony, i doda **Assign** przed nazwą efektu.

Po przyciśnięciu środkowej części mini wskaźnika otworzy się edytor. Gdy otworzony jest edytor, to kolor tła w górnej części zmienia się na ciemno czerwony, i doda **Edit** przed nazwą efektu.

9	AS 1	10	AT 2
Edit Effect	Assign Ef		
0.33 Hz	0.33 Hz		
0.0 s	0.0 s		
Mstr 100	Off	Mstr 100	Off
	On		On
	Go		Go

Okna / Małe wskaźniki / Master grupy

To jest wskaźnik dla mastera grupy.

To jest master dla grupy. Widać tu trochę informacji.

Oto jak może to wyglądać po przypisaniu do executorów suwakowych.

Ten przykład to trzy mastery grup z różnymi opcjami.

Nie można przypisać masterów grup do zajęcia więcej jak jednego executora na szerokość, i nie można ich nadawać do executorów klawiszowych.

Ten mini wskaźnik executora dzieli się na trzy części.

1	P	3	2	N	2	3	A	2
	Group			Group			Group	
Mstr 100	SelfFix	Mstr 100	SelfFix	Mstr 0	SelfFix		Black	Flash
	Black		Black		Flash			
	Flash		Flash					

Górna część

Górna część wyświetla nazwę grupy. W górnym lewym rogu jest numer executora. W prawym rogu znajduje się numer grupy.

Inne informacje tutaj to:

P : Oznacza to że sekwencja jest w trybie LTP (niższy jest ważniejszy).

N : Oznacza to że sekwencja jest w trybie HTP (wyższy jest ważniejszy).

A : Oznacza to że sekwencja jest w trybie priorytetu Swap.

Jeśli wciśniesz górną część, otworzy się menu **Assign** dla tego executora.

Są również inne opcje specjalne, które mogą zmienić wygląd górnej części. To tylko zmienia kolor górnej belki.

Środkowa część

Środkowa część nie robi nic, ale wciśnięcie jej pozwala na edycję grupy.

Dolna część

W dolnej części widać pozycję suwaka i funkcje klawiszy executora.

Lewa strona pokazuje pozycję suwaka. Informuje że funkcją suwaka jest **Master** i podaje aktualną wartość. **Master** jest jedyną poprawną funkcją dla suwaka.

Prawa strona reprezentuje trzy klawisze executora. Dla mastera grupy dostępny jest ograniczony zestaw funkcji.

Wciśnięcie tego pola wykona funkcję jaką naciśniemy, lub przesunie suwak na nową pozycję.

Wybrany executor

Wybrany executor dostaje zielony kolor w górnej części.

1	P	3
	Group	
Mstr 100	SelfFix	
	Black	
	Flash	

Zatrzaśnięty executor

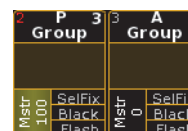
Executor może być zatrzaśnięty, co oznacza że pozostanie widoczny, nawet jeśli zmieni się strona. Zatrzaśnięte executory są wyświetlane z pomarańczowym tłem w górnej i dolnej części mini wskaźnika executora. Jeśli master grupy jest wybrany, to górna część ma zielone tło, a dolna część ma pomarańczowe tło.

9	P	2	10	P	1
	1 to 13			Side 2	
Mstr 100	SelfFix	Mstr 100	SelfFix	Black	Flash
	Black		Black		
	Flash		Flash		

Zablokowany executor

Executory i grupy mogą być zablokowane. Jeśli executor jest zablokowany, to numer executora w górnym prawym rogu jest czerwony.

Jeśli grupa jest zablokowana, to numer grupy w górnym lewym rogu jest czerwony.



Edycja i przypisanie grupy

Gdy przyciśnie się górną część mini wskaźnika executora, otworzy się menu **Assign**. Gdy otworzone jest menu, to kolor tła w górnej części zmienia się na jasno czerwony, i doda **Assign** przed nazwą grupy.

Po przyciśnięciu środkowej części mini wskaźnika, włącza się tryb edycji. Gdy działa tryb edycji, to kolor tła w górnej części zmienia się na ciemno czerwony, i doda **Edit** przed nazwą sekwencji.

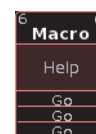


Okna / Małe wskaźniki / Macro

To jest wskaźnik makra, gdy makro jest przypisane do executora.

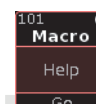
To wyświetla wiele informacji o makro przypisanym do tego executora.

Oto jak może to wyglądać po przypisaniu do jednego executora suwakowego:



Można również przypisać to do jednego executora klawiszowego. Może to wyglądać następująco:

Ten mini wskaźnik executora dzieli się na trzy części.



Górna część

Górna część mówi że mamy przypisane makro do executora. W górnym lewym rogu jest numer executora. W prawym rogu znajduje się numer makra. Jeśli wciśniesz górną część, otworzy się menu **Assign** dla tego executora.

Są również inne opcje specjalne i okoliczności, które również zmieniają wygląd górnej belki. To tylko zmienia kolor górnej belki.

Środkowa część

Środkowa część wyświetla nazwę makra. Wciśnięcie środkowej części otworzy zapytanie **Macro Editor**.

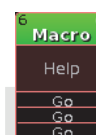
Dolna część

W dolnej części widać funkcje klawiszy executora. Widać trzy linie reprezentujące trzy klawisze executora suwakowego, lub jedną dla executora klawiszowego.

Wciśnięcie tego pola wykona wciśniętą funkcję.

Wybrany executor

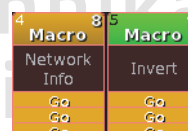
Wybrany executor dostaje zielony kolor w górnej części.



Zatrzaśnięty executor

Executor może być zatrzaśnięty, co oznacza że pozostanie widoczny, nawet jeśli zmieni się strona. Zatrzaśnięte executory są wyświetlane z pomarańczowym tłem w górnej i dolnej części mini wskaźnika executora. Jeśli wybrany jest zatrzaśnięty executor, to górna część ma zielone tło, a dolna część ma pomarańczowe tło.

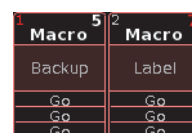
Obrazek wyświetla dwa executory - jeden to normalny zatrzaśnięty executor, a drugi to wybrany zatrzaśnięty executor.



Zablokowany executor

Executory i makra mogą być zablokowane. Jeśli executor jest zablokowany, to numer executora w górnym prawym rogu jest czerwony.

Jeśli makro jest zablokowane, to numer makra w górnym lewym rogu jest czerwony.



Menu Assign

Gdy przyciśnie się górną część mini wskaźnika executora, otworzy się menu **Assign**. Gdy otworzone jest menu, to kolor tła w górnej części zmienia się na jasno czerwony.

Po przyciśnięciu środkowej części mini wskaźnika otworzy się edytor. Nie jest to sygnalizowane dla makr w executorach.



Okna / Małe wskaźniki / Sekwencja

To jest wskaźnik sekwencji dla sekwencji, które nie pracują jako chaser.

To wyświetla wiele informacji o sekwencji przypisanej do tego executora.

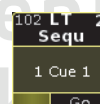
Oto jak może to wyglądać po przypisaniu do jednego executora suwakowego:



Można zmienić jego szerokość aby zajmował do pięciu executorów.



Można również przypisać to do jednego (lub do pięciu) przycisków executorów.



Ten mini wskaźnik executora dzieli się na trzy części.

Górna część

Górna część wyświetla nazwę sekwencji. W górnym lewym rogu jest numer executora. W prawym rogu znajduje się numer sekwencji. Inne informacje jakie mogą się pojawić, to:

L : Oznacza to że sekwencja jest w trybie LTP (niższy jest ważniejszy).

H : Oznacza to że sekwencja jest w trybie HTP (wyższy jest ważniejszy).

S : Oznacza to że sekwencja jest w trybie priorytetu Swap.

[trójkąt wycelowany w górę] : Executor jest w wysokim priorytecie (High).

[trójkąt wycelowany w dół] : Executor jest w niskim priorytecie (Low).

T : To wskazuje że sekwencja jest w trybie śledzenia.

Jeśli wciśniesz górną część, otworzy się menu **Assign** dla tego executora.

Są również inne opcje specjalne, które mogą zmienić wygląd górnej części. To tylko zmienia kolor górnej belki.

Środkowa część

Środkowa część pokazuje cue (oraz inne cue, jeśli jest więcej jak jedna) jako numer i nazwa. Aktywna cue ma niebieskie tło. Jeśli mamy więcej jak jedną cue, to ta aktywna będzie w środku. Poprzednia aktywna cue będzie wyżej, a następna (jeśli przyciśniemy GO) niżej.

Tło w cue będzie powtórzeniem tła pasków przenikania z arkusza **Sequence Executor**.

Wciśnięcie środkowej części otworzy zapytanie **Edit Sequence**.

Dolna część

W dolnej części widać pozycję suwaka i funkcje klawiszy executora. Lewa strona pokazuje pozycję suwaka. Informuje o funkcji suwaka i aktualnej pozycji, od 0% do 100%. Jeśli funkcja suwaka jest **Master** to wyświetla priorytet executora.

Jeśli przypisano sekwencję do executora klawiszowego, to wtedy wyświetla wirtualnego mastera. Nie podaje wyżej wymienionej informacji, ale wyświetla wizualizację pozycji suwaka.

Prawa strona przedstawia trzy klawisze executora suwakowego, lub jeden klawisz executora klawiszowego.

Jeśli executor używa więcej jak jeden suwak lub klawisz, wtedy ta część będzie powtarzana dla każdego zajętego executora.

Wciśnięcie tego pola wykona funkcję jaką naciśniemy, lub przesunie suwak na nową pozycję.

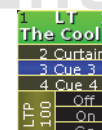
Master playbacka

Executory mogą być przypisane jako masters playbacka. Jeśli jest przypisany, wtedy lewa strona dla suwaka w dolnej części jest podzielona na dwie kolumny. Lewa strona będzie suwakiem dla executora. Prawa strona będzie pozycją mastera playbacka. Wyświetlona funkcja (lub priorytet) i wartość będą odpowiadać lokalnemu masterowi.



Wybrany executor

Wybrany executor dostaje zielony kolor w górnej części.



Zatrzaśnięty executor

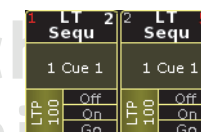
Executor może być zatrzaśnięty, co oznacza że pozostanie widoczny, nawet jeśli zmieni się strona. Zatrzaśnięte executory są wyświetlane z pomarańczowym tłem w górnej i dolnej części mini wskaźnika executora. Jeśli sekwencja jest wybrana, to górna część ma zielone tło, a dolna część ma pomarańczowe tło.

Obrazek wyświetla dwie sekwencje - jeden to normalny zatrzaśnięty executor, a drugi to wybrany zatrzaśnięty executor.



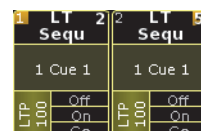
Zablokowany executor

Executory i sekwencje mogą być zablokowane. Jeśli executor jest zablokowany, to numer executora w górnym prawym rogu jest czerwony. Jeśli sekwencja jest zablokowana, to numer sekwencji w górnym lewym rogu jest czerwony.



Filtry wejścia i odtwarzania

Używając menu **Assign** można przypisać filtry wejściowe i/lub odtwarzania. Filtr odtwarzania jest zastosowany na executorze i symbolizowany przez dodanie pomarańczowego tła do numeru executora. Filtr wejściowy jest zastosowany na sekwencji i symbolizowany przez dodanie pomarańczowego tła na numerze sekwencji.

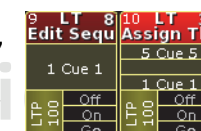


Jeśli executor jest wybrany lub zatrzaśnięty, to zielone i pomarańczowe tło jest użyte tylko na nazwie w górnej części.

Zapytanie Edit oraz menu Assign

Gdy przyciśnie się górną część mini wskaźnika executora, otworzy się menu **Assign**. Gdy otworzone jest menu, to kolor tła w górnej części zmienia się na jasno czerwony, i doda **Assign** przed nazwą sekwencji.

Po przyciśnięciu środkowej części mini wskaźnika otworzy się edytor. Gdy otworzony jest edytor, to kolor tła w górnej części zmienia się na ciemno czerwony, i doda **Edit** przed nazwą sekwencji.



Okna / Małe wskaźniki / Master specjalny

Oto krótki opis różnych masterów specjalnych, gdy są przypisane do executora.

Gdy do executora jest przypisany specjalny master, to zawsze mamy wiele informacji.

Masters specjalne mogą być przypisane tylko do pojedynczego executora suwakowego. Zatem żadnych executorów klawiszowych, ani rozszerzenia na więcej jak jeden suwak.

Mamy grupę masterów specjalnych, które odnoszą się do wybranego executora. Obserwują wybrany executor, a gdy poruszymy suwakiem, zmiana jest aplikowana na wybrany executor.

Oto jak mogą wyglądać po przypisaniu do executorów suwakowych:

1 Master	2 XFade	3 XFade A	4 XFade B	5 Rate	6 Fade	7 MFade	8 Temp	9 Speed	
100 %	0.0 %	0.0 %	0.0 %	1:1	0.0 s	-10.0 s	0.0 %	1.00 Hz	
Master 100 %	Off On Go	XFade 0.0 % Select GoBack Go	XFade 0.0 % <<< GoBack	XFade 0.0 % >>> Go	Rate 1:1 DR HR Rate1	Fade 0.0 s Rate1 GoBack Go	MFade -10.0 s Off Black Go	Temp 0.0 % Off On Go	Speed 1.00 Hz DS HS Learn

Inna grupa masterów specjalnych dotyczy działania konsoli.

Można stworzyć lustrzany duplikat grandmastera lub suwaki fizyczne dla czasów Program i Executor. Ostatnie trzy dotyczą dźwięku - głośność dla wbudowanego głośnika, poziom wejścia dla wzmocnienia na wejściu dźwięku, a Sound BPM jest aktualnie nie zaimplementowany.

Mogą wyglądać następująco:

Ostatnia grupa do mastery szybkości, tempa i odtwarzania. Mamy dostęp do 16 masterów szybkości, 16 masterów tempa i 50 masterów odtwarzania.

10 Grand	11 Program Time	12 Exec Time	13 Snd Out	14 Snd In	15 Sound BPM
100%	3.4 s	4.1 s	42.0 %	40.4 %	50.0 %
Grand 100%	3.4 s Off MXF On	4.1 s Off MXF On	42.0 % Off MXF On	40.4 % Off MXF On	50.0 % Off MXF On

Oto każdy z nich.

Ten mini wskaźnik executora dzieli się na trzy części.

1 Sp Spd 1	2 Ra Rate 1	3 Pl Play 1
60.0 BPM	2.00	100
Spd 1 0.0 BPM DS HS Learn	Rate 1 2.00 DR HR Rate1	Play 1 100 Black Flash

Górna część

Górna część mówi że do executora mamy przypisany specjalny master.

W górnym lewym rogu jest numer executora.

Jeśli mamy mastera szybkości, wtedy środek górnej części podaje **Sp**, a w prawym rogu numer mastera. Dla mastera tempa podaje **Ra** na środku górnej części. Dla mastera odtwarzania podaje **Pl**. Rząd niżej jest nazwa mastera szybkości, tempa i odtwarzania.

Jeśli wciśniesz górną część, otworzy się menu **Assign** dla tego executora.

Są również inne opcje specjalne i okoliczności, które również zmieniają wygląd górnej belki. To tylko zmienia kolor górnej belki.

Środkowa część

Środkowa część wyświetla wartość mastera.

Dolna część

W dolnej części widać pozycję suwaka i funkcje klawiszy executora.

Lewa strona pokazuje pozycję suwaka. Informuje o funkcji suwaka i aktualnej wartości.

Prawa strona reprezentuje trzy klawisze executora suwakowego.

Wciśnięcie tego pola wykona funkcję jaką naciśniemy, lub przesunie suwak na nową pozycję.

Wybrany executor

Można zrobić master specjalny wybranym, ale nie ma to tak naprawdę sensu. Każdy master specjalny odnoszący się do wybranego executora traci funkcjonalność.

MFade
0.0 s
MFade 0.0 s Off Black Go

Zatrzaśnięty executor

Executor może być zatrzaśnięty, co oznacza że pozostanie widoczny, nawet jeśli zmieni się strona. Zatrzaśnięte executory są wyświetlane z pomarańczowym tłem w górnej i dolnej części mini wskaźnika executora. Jeśli wybrany jest zatrzaśnięty executor, to górna część ma zielone tło, a dolna część ma pomarańczowe tło.

Obrazek pokazuje zatrzaśnięty master specjalny.

Rate
Rate
DR HR Rate1

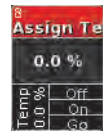
Zablokowany executor

Executory mogą być zablokowane. Jeśli executor jest zablokowany, to numer executora w górnym prawym rogu jest czerwony.

Fade
0.0 s
Fade 0.0 s Rate1 GoBack Go

Menu Assign

Gdy przyciśnie się górną część mini wskaźnika executora, otworzy się menu **Assign**. Gdy otworzone jest menu, to kolor tła w górnej części zmienia się na jasno czerwony, i doda **Assign** przed nazwą funkcji.



5.3.11. Okna / NPU

Okna / NPU / Ekran główny

To jest domyślny widok główny w NPU.

Ekran jest podzielony na różne części.

Mamy górną belkę oraz pole informacji o sesji pod górną belką. Dwie części boczne z przyciskami i informacjami.

Środkowa część wyświetla obciążenie lub monitor systemu.

Dolna część wyświetla stan gniazd DMX i ilość użytej pamięci.

Poniżej jest opis różnych części.

Górna belka:

Z lewej strony górnej belki widać, że jest to NPU.

Środkowa część wyświetla nazwę NPU. Z prawej strony górnej belki widać numer wersji.

Część z informacjami o sesji:

Pod górną belką, między dwiema częściami bocznymi, widać numer sesji (jeśli mamy połączenie z sesją), nazwa ostatniej (lub aktywnej) sesji i ostatnio wczytany spektakl.

Lewa strona:

Przycisk Unlocked / Locked : Lewa strona ma cztery różne przyciski, oraz pole informacji. Górny przycisk służy od odblokowywania i blokowania interfejsu NPU. Żółty kolor sygnalizuje aktualny stan. Wciśnięcie przycisku daje jedno z dwóch zapytań. Jeśli NPU jest odblokowane, otrzymamy to zapytanie.

Jest ono tylko do momentu zablokowania NPU. Gdy NPU jest zablokowane, można dotknąć w NPU tylko tego przycisku. Można zmienić ustawienia portu DMX z konsoly.

Jeśli NPU jest zablokowane i wciśniemy ten przycisk, otrzymamy to zapytanie: Zapyta ono czy chcemy odblokować NPU.

Przycisk Workload / System Monitor : Przełącza środkową część ekranu.

Przycisk Reboot : Przycisk ten daje to zapytanie:

Wciśnięcie **Yes** restartuje NPU. Wciśnięcie **No** (lub w górnym prawym rogu) anuluje restart.

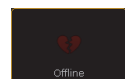
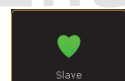
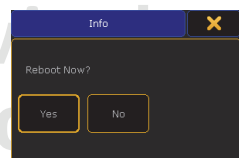
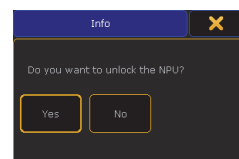
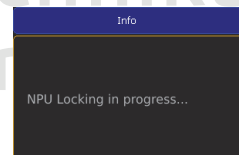
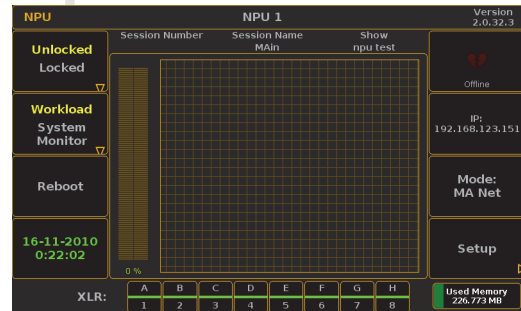
Pole daty / czasu : To pole wyświetla datę i czas. NPU używa czasu z sesji.

Prawa strona:

Stan sieci : Przycisk wyświetla aktualny stan sesji. Są dwa różne stany: Slave - NPU jest podłączony do sesji:

i Offline - NPU nie jest podłączony do sesji:

Adres IP : To pole wyświetla aktualny adres IP.



oświetlenie i technika

oświetlenie i technika

oświetlenie i technika

oświetlenie i technika

Mode : Tutaj wyświetla się tryb NPU.

Przycisk Setup : Wciśnięcie tutaj otwiera okno NPU Setup.

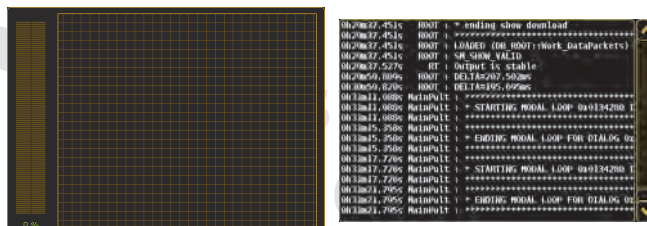
Środkowa część:

Ta część może pokazać dwie różne rzeczy.

Można przełączać między nimi używając przycisku z lewej strony.

Jedna z nich to aktualne obciążenie z wykresem ostatnich trzech minut obciążenia, lub można też wyświetlać monitor systemowy.

Może to być bardzo przydatne przy diagnozowaniu błędów.



Dolna część:

W dolnej części wyświetlany jest aktualny stan gniazd DMX z tylnego panelu NPU.

Litery odpowiadają oznaczeniom gniazd. Numer to

przypisana linia DMX. Zielona linia oznacza że gniazdo jest ustawione jako wyjście. Żółta linia oznacza wejście. Szara linia oznacza że gniazdo jest wyłączone.

Jest również pole wyświetlające ilość używanej pamięci.

XLR:	A	B	C	D	E	F	G	H
	1	2	3	4	5	6	7	8


Okna / NPU / NPU Setup

To okno daje dostęp do opcji jakie można zmieniać w NPU.

W głównym oknie NPU można wcisnąć na **Setup**. Daje to dostęp do tego okna.

Tutaj mamy trzy (jeśli wliczymy przycisk zamykający  w górnym prawym rogu, to nawet cztery) przyciski.

Dalej można przeczytać o każdym z tych przycisków.

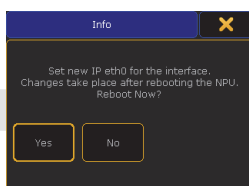
Można zamknąć to okno i wrócić do głównego okna, używając  w górnym prawym rogu.




Edit IP:

Przyciśnięcie tutaj daje kalkulator:

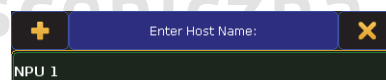
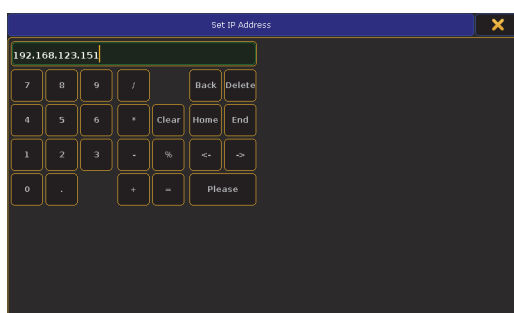
Tutaj można wpisać nowy adres IP. Zatwierdzamy nasz nowy IP wciskając **Please**. Daje to takie zapytanie:



Mówi nam ono że potrzeba zrestartować NPU zanim adres IP zostanie zmieniony. Zapytanie daje opcję do restartu od razu - przyciskając **Yes**, lub później - przyciskając **No**. Wciśnięcie  w górnym prawym rogu zapytania daje to samo co wciśnięcie **No**.

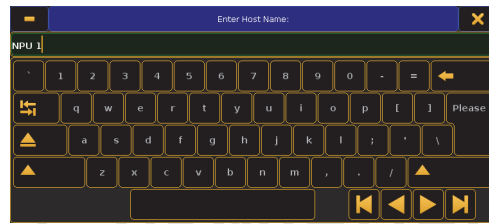
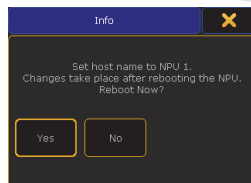
Edit Host Name:

Wciśnięcie tu otworzy zapytanie **Enter Host Name**. Występuje w dwóch rozmiarach. To jest mała wersja:



Można przełączać między obydwojema rozmiarami, przyciskając lub klikając na plusie + w górnym lewym rogu. To jest duża wersja:

Tutaj można wpisać nową nazwę. Zatwierdzamy nazwę wciskając **Please**. Daje to takie zapytanie:

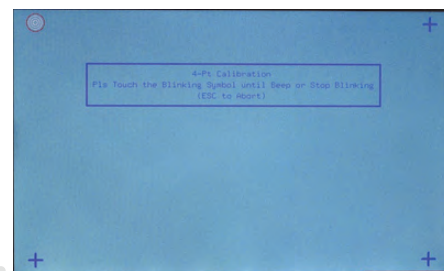


Mówi nam ono że potrzeba zrestartować NPU zanim nazwa zostanie zmieniona. Zapytanie daje opcję do restartu od razu - przyciskając **Yes**, lub później - przyciskając **No**. Wciśnięcie w górnym prawym rogu zapytania daje to samo co wciśnięcie **No**.

Calibrate screen:

Wciśnięcie tutaj otwiera kalibrację ekranu:

To prosi o dotykanie migających narożników. Następnie zapisuje kalibrację i wraca do okna NPU Setup.

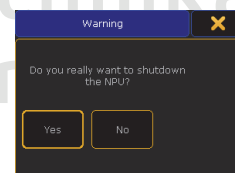


Okna / NPU / Zapytanie o wyłączenie

Po wciśnięciu przycisku zasilania na przednim panelu, pokazuje się małe okno zapytania.

Wciśnięcie przycisku zasilania na przednim panelu daje to zapytanie.

Wciśnięcie **Yes** wyłącza NPU. Wciśnięcie **No**, lub w górnym prawym rogu, anuluje wyłączenie.



5.3.12. Okna / Pilot zdalnego sterowania

Ta część opisuje okna pilota zdalnego sterowania.

Pilot do grandMA2 jest tylko na iOS! Można go za to używać na iPod Touch, iPhone i iPad. Aby zdalne sterowanie działało, trzeba je aktywować w konsoli, oraz mieć punkt dostępowy WiFi! Celem włączenia w konsoli, trzeba przejść do **Setup** → **Console** → **Global Settings** i włączyć **Login Enabled**. Celem ściągnięcia nowego grandMA remote, przejdź do appstore.

Okna / Pilot / Główne kontrolki

Do dyspozycji mamy górną i dolną belkę, które prawie nigdy nie zmieniają się.

Podczas używania grandMA2 remote mamy kilka kontroler na górze i na dole, które są niemal zawsze widoczne. W wielu widokach będzie również dostęp do linii komend. Linia komend może wyglądać następująco.



Można przycisnąć na zielonym polu i użyć klawiatury aby wpisywać dowolną komendę jaką chcemy. Jeśli wciśniemy żółtą kulkę, otworzy nam się **Commandline Feedback**. Tu wyświetlane są wcześniejsze odpowiedzi z systemu.

Górny pasek

W tej belce widzimy do której konsoli jesteśmy podłączeni.

Z prawej strony mamy dwa przyciski:



Scroll / Select : Ten przycisk przełącza się między **Scroll** i **Select**. **Scroll** umożliwia przewijanie ekranu bez wybierania wszystkich kanałów, a **Select** umożliwia użycie funkcji lasso do wybierania wielu kanałów.

Wheels : Daje widok **Wheel**. Są to cztery główne enkodery w wersji dla zdalnego sterowania.

Dolny pasek

Oto jak może wyglądać dolny pasek. Mamy tutaj pięć przycisków. Z lewej strony otworzy się zapytanie **Select View**. Tutaj można wybrać inny widok.



Następny przycisk zawsze przywraca widok **Command 1**.

Jeśli już jesteśmy w tym widoku, to zamiennie wyświetli widok **Command 2**. Wciśnijcie ponownie i znowu jesteśmy z powrotem w **Command 1**.

Środkowy przycisk otwiera klawiaturę ekranową. Następny przycisk otwiera zapytanie **Select Command**. W nim możemy wybrać dodatkowe komendy. Ostatni przycisk wykonuje komendę **Next**.

Okna / Pilot / Wybór konsoli

Uruchamiając zdalne sterowanie, jesteśmy zmuszeni do wyboru konsoli do podłączenia się.

To wyświetla listę konsol dostępnych w sieci. Przyciśnięcie na linii z pożądaną konsolą daje widok **Login**.

Jeśli wciśnięcie **i** w górnym prawym rogu, otrzymacie informacje o numerze wersji zdalnego sterowania, oraz informacje o prawach autorskich i twórcy (MA Lighting Technology GmbH). Będzie również przycisk **Done**, którym wracamy do tego widoku.



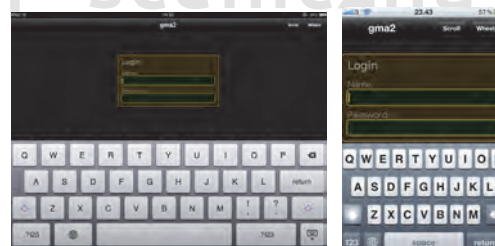
Okna / Pilot / Login

Aby użyć zdalnego sterowania, trzeba się zalogować.

To jest pierwszy ekran jaki otrzymujemy po połączeniu z konsolą.

Potrzebny jest użytkownik do zalogowania. Nie można używać loginów **Administrator** lub **Guest**. Jednocześnie można mieć zalogowane tylko dwa sterowania.

Po podaniu nazwy i hasła, można używać zdalnego sterowania.



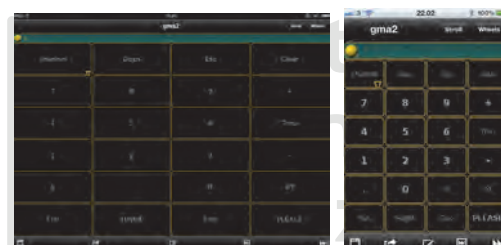
Okna / Pilot / Command 1

To jeden z głównych widoków zdalnego sterowania.

Daje on wiele przycisków, oraz linię komend. Wszystkie one są używane do wprowadzania komend i robią to co mają w swoich nazwach.

Przyciski **Highlight** (**Hightl**) i **Solo** działają jako przełączniki. Są one aktywne gdy tekst jest żółty.

Przycisk w górnym lewym rogu przełącza między czterema różnymi słowami kluczowymi. Są to **Channel**, **Fixture**, **Group** oraz **DMX**.



Okna / Pilot / Command 2

To jeden z dwóch głównych widoków zdalnego sterowania.

Daje on dostęp do wielu najczęstszych komend. Wszystkie są używane do wprowadzania poleceń, wykonują to co jest w ich nazwie, oraz działają tak samo jak w konsoli.

Wciśnięcie wielu z tych przycisków przełączy do widoku **Command 1**. Niektóre otworzą specjalne zapytania.

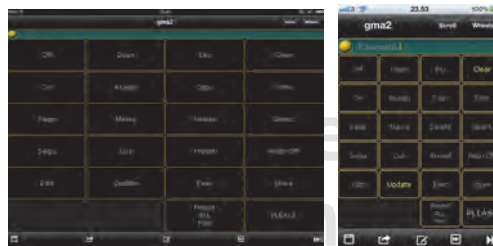
Dwukrotne wciśnięcie **Off** otwiera okno **Off Menu**.

Wciśnięcie **Update** (jeśli to możliwe) daje zapytanie **Update**.

W dolnym rzędzie znajduje się przycisk **Preset # Pool**. Daje to widok puli w typie presetu podanym w przycisku.

Wciśnięcie **Align #** otworzy zapytanie **Select Align**.

Wciśnięcie i przytrzymanie **Store** otworzy zapytanie **Store Options Temporarily** po zwolnieniu przyciśnięcia.



Okna / Pilot / Nadawanie czasu

Widok ten służy do nadawania czasów do atrybutów.

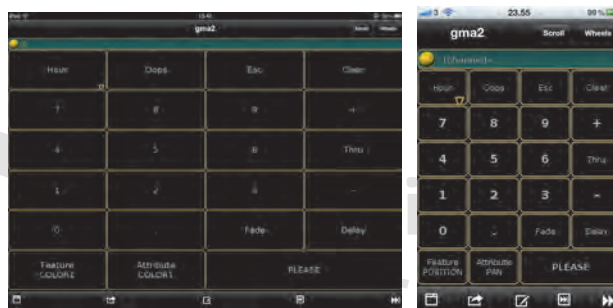
Główna część tego widoku daje przyciski podobne do programera. Na górze widoku jest linia komend.

Niektóre przyciski są szczególne.

Przycisk w górnym lewym rogu przełącza między różnymi formatami czasu **Hour** (godzina), **Minute** (minuta) i **Second** (sekunda).

Dolny rząd ma przycisk **Feature**. Wciśnięcie tutaj otwiera zapytanie **Select Feature**. Follow link below to read more.

Dolny rząd ma przycisk **Attribute**. Wciśnięcie tutaj otwiera zapytanie **Select Attribute**.



Okna / Pilot / Arkusz urządzeń

Arkusz urządzeń umożliwia podgląd i wybór wartości dla urządzeń.

Główna część widoku to normalny arkusz urządzeń. Na górze widoku jest linia komend.

Są tu dwa rzędy przycisków. Niektóre są dość szczególne.

Z prawej strony mamy przycisk nazwany **Channel sheet**. Wciśnięcie go daje widok arkusza **Channel**.

Górny rząd ma również przycisk przełączający między **Readout** i **Font**. Jeśli wciśniemy i przytrzymamy na około 4 sekundy, a następnie zwolnimy, to otworzy się zapytanie **Select Readout Mode** lub **Select Font**.

Ostatni przycisk jaki wspomniemy z górnego rzędu to przycisk warstwy (w naszym przykładzie ma on opis **Preset & Values**). Wciśnięcie tu daje zapytanie **Select Layer**.

Dolny rząd ma przycisk **Feature**. Wciśnięcie tutaj otwiera zapytanie **Select Feature**.

Dolny rząd ma również przycisk **Preset Pool**. Wciśnięcie tu otwiera pulę presetu podaną w przycisku.



Okna / Pilot / Arkusz kanałów

Arkusz kanałów umożliwia podgląd i wybór wartości dla kanałów.

Główna część widoku to normalny arkusz **Channel** (kanałów). Na górze widoku jest linia komend.

Są tu dwa rzędy przycisków. Niektóre są dość szczególne.

W górnym rzędzie mamy przycisk nazwany **Fixture sheet**. Wciśnięcie go daje widok arkusza **Fixture**.

Górny rząd ma również przycisk przełączający między **Readout** i **Font**. Jeśli wciśniemy i przytrzymamy na około 4 sekundy, a następnie zwolnimy, to otworzy się zapytanie **Select Readout Mode** lub **Select Font**.

Ostatni przycisk jaki wspomniemy z górnego rzędu to przycisk **Layer** (w naszym przykładzie ma on opis **Preset & Values**). Wciśnięcie tu daje zapytanie **Select Layer**.

Dolny rząd ma przycisk **Preset Pool**. Wciśnięcie tu otwiera pulę presetu podaną w przycisku.



Okna / Pilot / Pula grup

To jest pula grup.

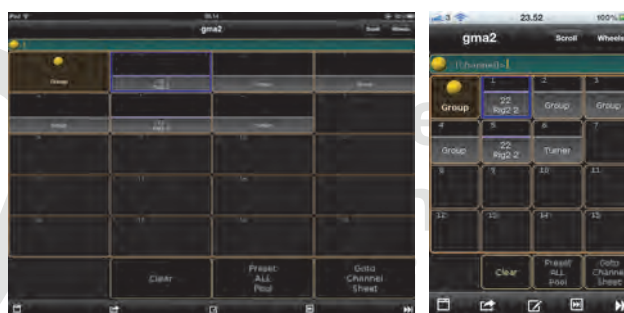
Widok ten daje 19 (iPad) lub 15 (iPhone) grup, linię komend i trzy inne przyciski. Można oczywiście przewijać pulę.

Wciśnięcie na jednym z przycisków puli wybierze grupę.

Jeśli wciśniemy przycisk nagłówka grup w iPadzie, otworzą się opcje **Group Options**. Są bardzo podobne do **Preset Options**.

Pod pulą grupy mamy trzy przyciski. Środkowy przycisk to **Preset Pool**, a wciśnięcie go daje pulę presetu, który jest podany w przycisku.

Ostatni przycisk otworzy albo arkusz **Channel** albo arkusz **Fixture**, zależnie od tego co mówi przycisk.



Okna / Pilot / Pule presetów

To jest pula presetów.

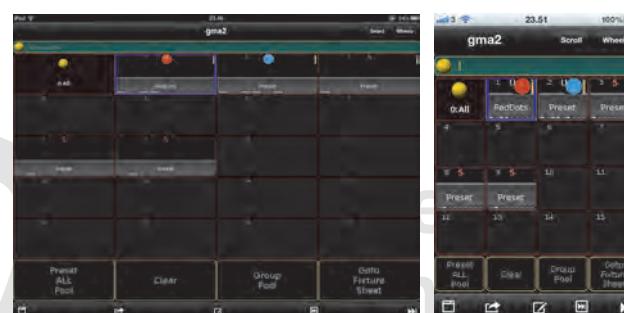
Widok ten daje 19 (iPad) lub 15 (iPhone) przycisków presetów, linię komend i cztery inne przyciski. Można oczywiście przewijać pulę.

Używanie puli jest takie same jak w konsoli. Jeśli wciśniemy przycisk nagłówka presetu, otworzą się opcje **Preset Options**.

Pod przyciskami puli mamy cztery przyciski. Pierwszy przycisk (od lewej) to przycisk **Preset Pool**, a wciśnięcie go daje zapytanie Select Preset. Tutaj można wybrać inny typ presetu. Przycisk **Clear** działa tak samo jak wciśnięcie klawisza **Clear**.

Następny przycisk zmienia widok na pulę **Group**.

Ostatni przycisk otworzy albo arkusz **Channel** albo arkusz **Fixture**, zależnie od tego co mówi przycisk.



Okna / Pilot / Pula Macro (makr)

To jest pula makr.

Widok ten daje 23 (iPad) lub 19 (iPhone) makr i linię komend. Można oczywiście przewijać pulę. Wciśnięcie na jednym z przycisków puli aktywuje makro.

Jeśli wciśniemy przycisk nagłówka **Macro** w iPadzie, otworzą się opcje **Macro Options**. Są bardzo podobne do **Preset Options**.



Okna / Pilot / Pula World (światów)

To jest pula światów.

Widok ten daje 23 (iPad) lub 19 (iPhone) światów i linię komend. Można oczywiście przewijać pulę. Wciśnięcie na jednym z przycisków puli przełączy na wskazany świat.

Jeśli wciśniemy przycisk nagłówka **World** w iPadzie, otworzą się opcje **World Options**. Są bardzo podobne do **Preset Options**.



Okna / Pilot / Kółka

To specjalny widok symulujący cztery enkodery pod ekranem 2 w konsoli.

Wiele się dzieje w tym widoku.

Z prawej strony znajdują się różne dostępne typy presetów.

Górna część wyświetla atrybuty i wartości na enkoderach. Duże "koła" umożliwiają zmienianie wartości w górę lub dół. Można również zmienić rozdzielczość.

Pod kołami znajdują się przyciski dostępu do zapytań **Select Wheel Feature** i **Select Wheel Layer**.



Pod tym wszystkim mamy cztery przyciski. Lewy otwiera zapytanie **Special Dialog** (jeszcze nie zaimplementowane). Trzy pozostałe przyciski wykonują polecenia **Previous**, **Set** i **Next**.


oświetlenie
i technika
sceniczna

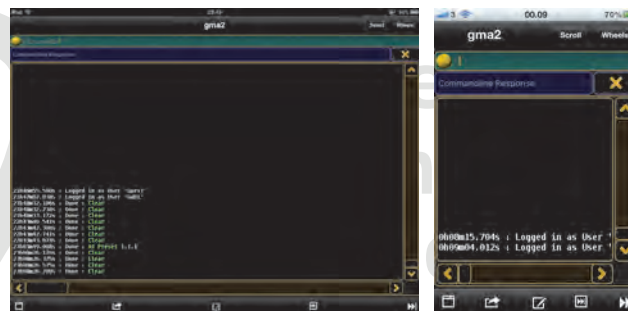
Okna / Pilot / Zapytania

Okna / Pilot / Zapytanie / Commandline Response

To okno wyświetla odpowiedzi systemu MA.

Otrzymujemy to okno po przyciśnięciu żółtej kulki w linii komend.

Można zamknąć okno używając  w górnym prawym rogu.




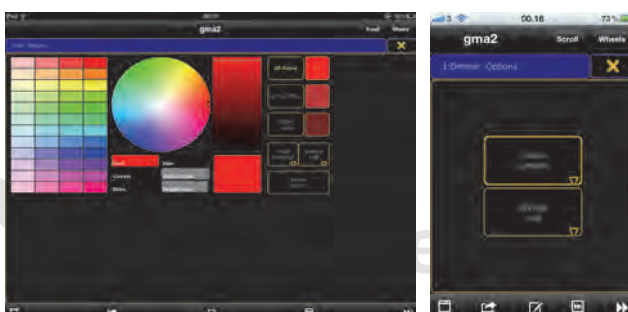
Okna / Pilot / Zapytanie / Preset Options

To okno wyświetla opcje dla puli presetu.

Otrzymujemy to okno po przyciśnięciu nagłówka presetu. To okno pokazuje się również po wciśnięciu nagłówka puli grup, makr i świateł w iPadzie.

Okno to wygląda znacząco inaczej na iPadzie jak na iPod/iPhone.

Po zmianieniu (lub nie) opcji, można zamknąć okno wciskając  w górnym prawym rogu.



Okna / Pilot / Zapytanie / Off Menu

To krótki opis menu Off na zdalnym sterowaniu.

Dostęp do tego okna mamy przyciskając dwa razy **Off** w widoku **Command 2**.

Nie ma tu niczego co by nie działało tak jak menu **Off** w konsoli.

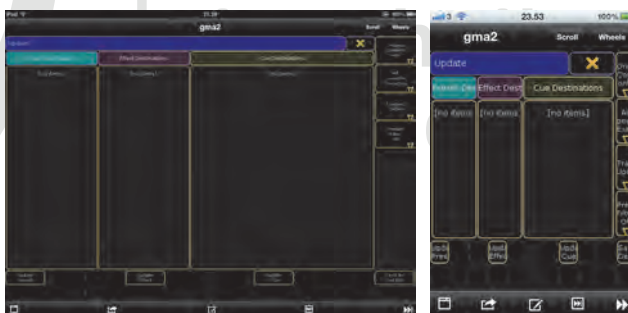


Okna / Pilot / Zapytanie / Update

To krótki opis okna Update na zdalnym sterowaniu.

Dostęp do tego okna mamy przyciskając **Update** w widoku **Command 2**. Można go wcisnąć tylko gdy tekst jest żółty.

Nie ma tu niczego co by nie działało tak jak menu **Update** w konsoli.

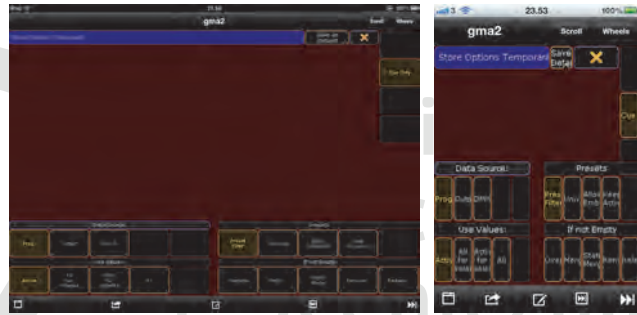


Okna / Pilot / Zapytanie / Store Options Temporarily

To krótki opis okna Store Options Temporarily na zdalnym sterowaniu.

Dostęp do tego okna mamy po przyśnięciu i przytrzymaniu Store w widoku **Command 2** na około 4 sekundy i zwolnieniu go.

Nie ma tu niczego co by nie działało tak jak okno **Store Options** w konsoli.



Okna / Pilot / Zapytanie / Kalkulator (zdalne sterowanie)

To krótki opis okna kalkulatora na zdalnym sterowaniu.

Dostęp do niego mamy przyciskając nad kołami w widoku kótek.

W wersji iPhone/iPod może być potrzebne przewinięcie w dół, aby zobaczyć zestawy funkcji.

Nie ma tu niczego co by nie działało tak jak okno **Calculator** w konsoli.

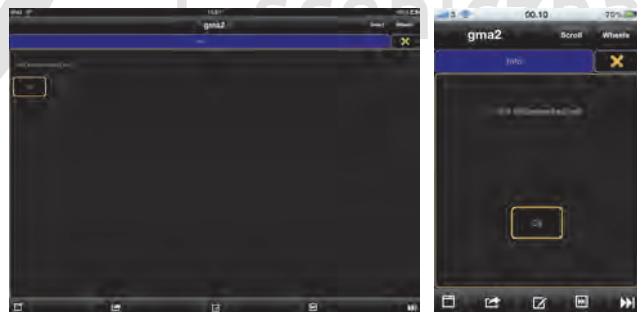


Okna / Pilot / Zapytanie / Special Dialog

To okno Special Dialog na zdalnym sterowaniu. Nie został jeszcze zaimplementowany.

Dostęp do niego mamy przez wciśnięcie na **Special Dialog** w widoku **Wheel**. Dialog specjalny nie jest jeszcze zaimplementowany. De facto jest więc to okno informujące właśnie o tym.

Jedyną opcją jaką tu naprawdę mamy jest zamknięcie okna przyciskiem **Ok** lub **X** w górnym prawym rogu.

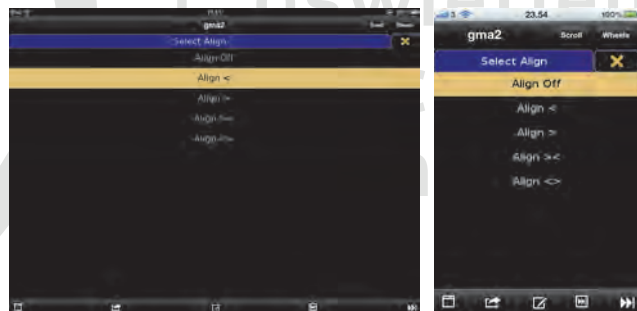


Okna / Pilot / Zapytanie / Select Align

To krótki opis okna Align na zdalnym sterowaniu.

Dostęp do tego okna mamy przyciskając **Align** w widoku **Command 2**.

Mamy pięć różnych opcji Align. Tutaj można wybrać jedną z nich.

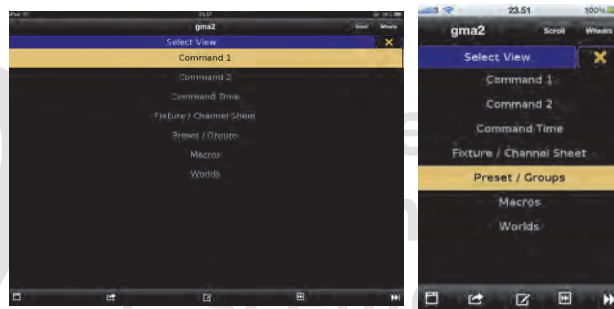


Okna / Pilot / Zapytanie / Select View

To krótki opis okna Select View na zdalnym sterowaniu.

Dostęp do tego okna mamy przyciskając **Select View** w dolnym pasku głównych kontrolek.

Tym możemy wybrać różne widoki główne w zdalnym sterowaniu.

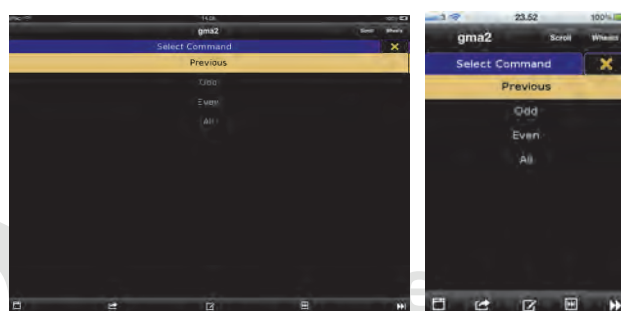


Okna / Pilot / Zapytanie / Select Command

To krótki opis okna Select Command na zdalnym sterowaniu.

Dostęp do tego okna mamy przyciskając **Select Command** w dolnym pasku głównych kontrolek.

Jest to lista komend jakie będą wykonane po przyciśnięciu na naszym wyborze.

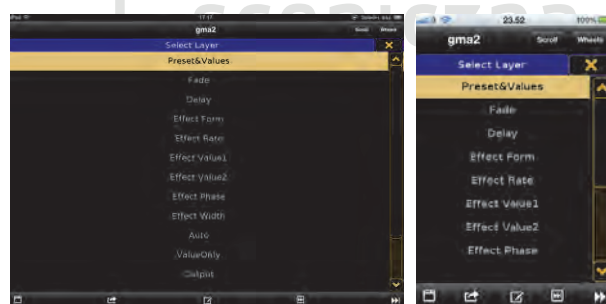


Okna / Pilot / Zapytanie / Select Layer (wybór warstwy)

To krótki opis okna Select Layer na zdalnym sterowaniu.

Dostęp do tego okna mamy przyciskiem **Layer** w arkuszach **Fixture** i **Channel**.

Jest to lista warstw jakie można wybrać w arkuszu.

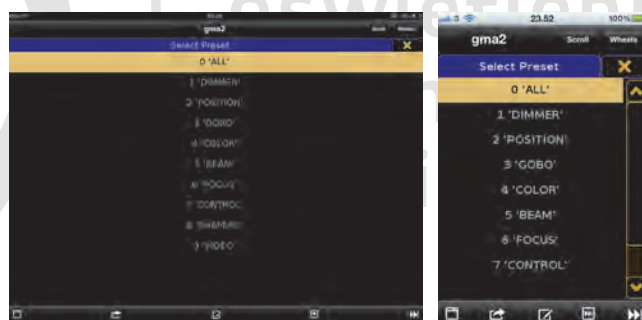


Okna / Pilot / Zapytanie / Select Preset (wybór presetu)

To krótki opis okna Select Preset na zdalnym sterowaniu.

Dostęp do niego mamy przez wciśnięcie na przycisku **Preset # Pool** w puli **Preset**.

Jest to lista typów presetów jakie można wybrać w widoku puli presetu.

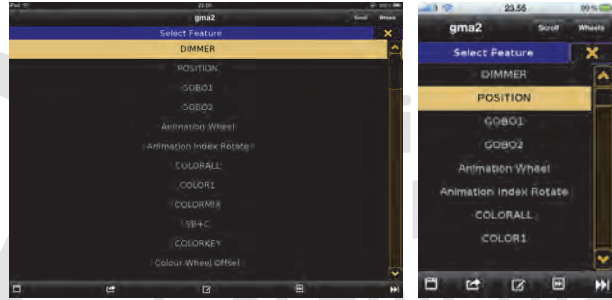


Okna / Pilot / Zapytanie / Select Feature

To krótki opis okna Select Feature na zdalnym sterowaniu.

Dostęp do tego okna masz przyciskając **Feature #** w widoku **Command Time** i arkusza **Fixture**.

Jest to lista funkcji jakie można wybrać do nadawania czasu.

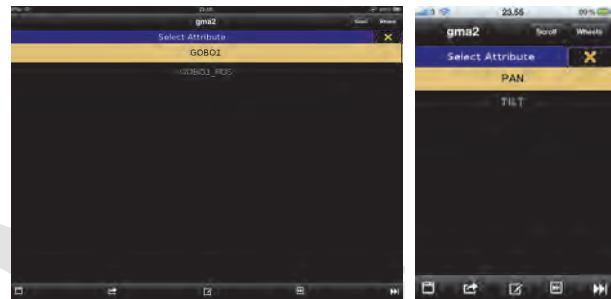


Okna / Pilot / Zapytanie / Select Attribute (wybór atrybutu)

To krótki opis okna Select Attribute na zdalnym sterowaniu.

Dostęp do tego okna mamy przyciskając **Attribute #** w widoku nadawania czasu.

Jest to lista atrybutów jakie można wybrać do nadawania czasu.

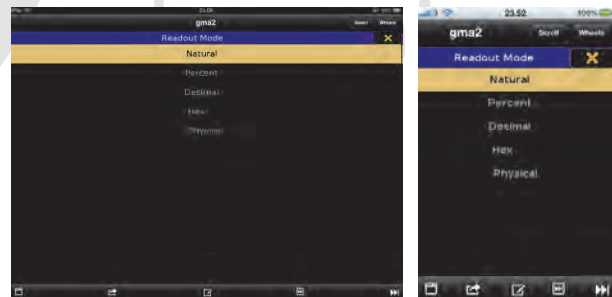


Okna / Pilot / Zapytanie / Readout Mode (tryb odczytu)

To krótki opis okna Readout Mode na zdalnym sterowaniu.

Dostęp do tego okna mamy przez wciśnięcie i przytrzymanie przycisku **Readout** w arkuszach **Fixture** i **Channel** i zwolnieniu po kilku sekundach.

Jest to lista pięciu różnych odczytów jakie można wybrać w arkuszach **Channel** lub **Fixture**.

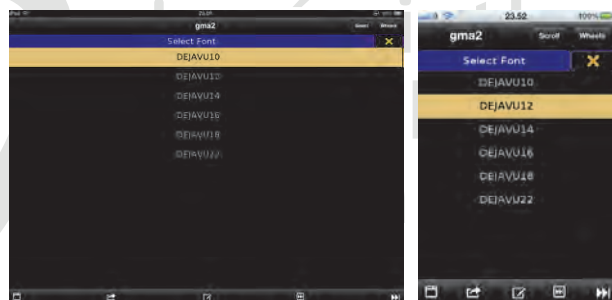


Okna / Pilot / Zapytanie / Select Font (wybór czcionki)

To krótki opis okna Select Font na zdalnym sterowaniu.

Dostęp do tego okna mamy przez wciśnięcie i przytrzymanie przycisku **Font** w arkuszach **Fixture** i **Channel** i zwolnieniu po kilku sekundach.

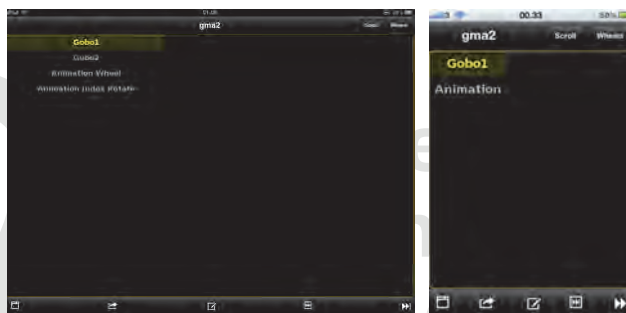
Jest to lista różnych rozmiarów czcionek jakie można wybrać do arkusza **Channel** lub **Fixture**.



Okna / Pilot / Zapytanie / Wybór funkcji koła

To krótki opis okna wyboru funkcji koła na zdalnym sterowaniu.

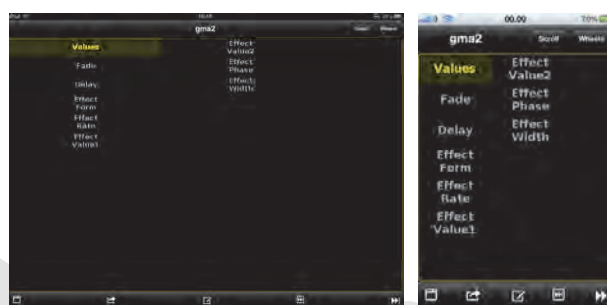
Dostęp mamy przyciskając przycisk funkcji pod pierwszymi dwoma kółkami w widoku kółek. Może być potrzebne wybranie urządzeń. Jest to lista funkcji jakie można wybrać dla naszych kółek.



Okna / Pilot / Zapytanie / Wybór warstwy koła

To krótki opis okna wyboru warstwy koła na zdalnym sterowaniu.

Dostęp mamy przyciskając przycisk warstwy pod ostatnimi dwoma kółkami w widoku kółek. Jest to lista warstw jakie można wybrać dla naszych kółek.



5.4 Obiekty

5.4.1. Typy urządzeń (FixtureType)

Obiekty typów urządzeń służą do tworzenia urządzeń w naszym spisie urządzeń i adresowania.

Typy urządzeń możemy przeglądać, tworzyć i edytować w menu **Setup** → **Show** → **Patch & Fixture Schedule** → **FixtureTypes**

Właściwości

- LongName** : Pełna nazwa typu urządzenia, np. Mac 2000 Wash
- ShortName** : Skrót nazwy typu urządzenia, np. M2000W
- Manufacturer** : Pełna nazwa producenta, np. Varilite
- ShortManu** : Skrót nazwy producenta, np. VL
- ModelScale** : Względny rozmiar obiektu
- ModelKey** : Model 3D obiektu
- Notes** : Komentarze do tego typu urządzenia

Części typu urządzenia

Obiekt typu urządzenia ma trzy typy składników: moduły (modules), segmenty (instances), oraz tarcze (wheels).

5.4.1.1. Moduły (modules) typu urządzenia

Spis modułów nie ma właściwości sam z siebie, lecz jest zaledwie miejscem w którym znajdują się poszczególne definicje modułu, lub wielu modułów urządzenia

Otworzenie Modules pokaże nam listę modułów, wraz z ich właściwościami. Zwykły typ urządzenia ma tylko jeden segment (instance) i tylko jeden moduł (module). Złożone urządzenia mogą mieć wiele segmentów, zrobione z użyciem jednego lub więcej modułów.



Module (Moduł typu urządzenia)

Moduł jest opisem części typu urządzenia

Właściwości

- Name** : Nazwa modułu, np. "oczko RGB"
- BeamAngle** : Kątowa szerokość strumienia z tego modułu, np. 15 (stopni)
- BeamIntensity** : Intensywność/jasność strumienia z tego modułu, np. 10000 (lumenów)
- MIB Delay** : Czas, jaki moduł powinien odczekać po wygaszeniu, przed wykonaniem MIB
- Class** : Typ modułu, np. Headmover
- Beam** : Typ strumienia z tego modułu, np. Wash
- ModelScale** : Względny rozmiar obiektu
- ModelKey** : Model 3D tego obiektu

Części modułu

Moduł zawiera jeden, lub więcej typów kanałów (ChannelTypes). W otworzonym do edycji module widzimy w tabeli wszystkie typy kanałów oraz ich właściwości.

Module / ChannelType (typ kanału)

ChannelType (typ kanału) jest kanałem sterowania w urządzeniu.

Właściwości

- Attrib** : Główny atrybut typu kanału
- Break** : Segment adresowania DMX (1-4)
- Coarse** : Kanał DMX precyzji 8-bit
- Fine** : Kanał DMX precyzji 16-bit
- Ultra** : Kanał DMX precyzji 24-bit
- Default** : Podstawowa wartość gdy nic nie jest włączone, ani nie ma nic w programerze
- Highlight** : Podstawowa wartość przy włączonym Highlight
- Stage** : Podstawowa wartość, gdy aktywna jest inicjalizacja Stage
- Snap** : Włączony skok wartości, zamiast przenikania od cue do cue
- Invert** : Inwersja stanu wartości DMX
- Master** : Aktywuje przejście wartości jasności przez GrandMaster
- MIB Fade** : Czas używany do pozycjonowania MoveInBlack
- Profile** : Charakterystyka do nieliniowej regulacji na wyjściu
- Mode** : Warunkowanie zachowania wedle wskazanego atrybutu

Części w ChannelType

Typy kanałów (ChannelType) zawierają jeden, lub więcej, funkcji kanałów (ChannelFunction). Otworzenie edycji typu kanału wyświetli nam tabelę zdefiniowanych funkcji kanałów oraz ich właściwości.

Module / ChannelType / Channel Function (funkcje kanału)

Funkcja kanału (ChannelFunction) jest sterowanym parametrem urządzenia

Właściwości

- Attrib** : Atrybut funkcji kanału (w cudzysłowie jeśli taki sam jak nadrzędny typ kanału)
- Wheel** : Numer tarczy dla zakresu wartości

From : Początek zakresu wartości sterowania, np. -100

To : Koniec zakresu wartości sterowania, np. 100

From DMX : Początek zakresu wartości DMX, np. 0

To DMX : Koniec zakresu wartości DMX, np. 65535 (16bit)

From Phys : Początek zakresu wartości fizycznych, np. -270 (stopni, w przypadku np. pan)

To Phys : Koniec zakresu wartości fizycznych, np. 270 (stopni, w przypadku np. pan)

Time : Czas ruchu w sekundach, od początku do końca zakresu (dla wizualizacji MA 3D)

Mode Start : Początek zakresu wartości DMX dla trybu kanału, aktywującego tą funkcję kanału

Mode End : Koniec zakresu wartości DMX dla trybu kanału, aktywującego tą funkcję kanału

Części w funkcji kanału

Funkcja kanału może zawierać jeden, lub więcej, zestawów kanałów. Otworzenie edycji funkcji kanału otwiera arkusz zestawów wartości kanału.

Module / ChannelType / Channel Function / Channelset (zestawy kanałów)

Zestaw kanałów (ChannelSet) są opisane nazwami zakresy wartości w danej funkcji kanału.

Name : Nazwa zakresu/pozycji, np. "Open"

From : Początek zakresu wartości, np. 0

To : Koniec zakresu wartości, np. 10

From DMX : Początek zakresu wartości DMX, np. 0

To DMX : Koniec zakresu wartości DMX, np. 25

Slot# : Numer pozycji z tarczy dla tego zakresu wartości, np. 1

Slot From : Przesunięcie pozycji z tarczy dla początku zakresu, np. 0

Slot To : Przesunięcie pozycji z tarczy dla końca zakresu, np. 0,5

5.4.1.2. Segmenty (instances)

Obiekt segmentów (instances) nie ma jako taki właściwości, lecz służy za ledwie na miejsce, w którym umieszczony jest jeden, lub więcej, segmentów

Otworzenie **Instances** otworzy tabelę z wymienionymi obiektami pojedynczych segmentów. Standardowe urządzenia mają jeden segment, podczas gdy bardziej skomplikowane urządzenia mogą mieć wiele segmentów jednego, lub wielu typów modułów.

Uzupełnienie: Typ urządzenia z więcej jak jednym segmentem tworzy urządzenia wieloczęściowe, np. Fixture 1.1, 1.2, 1.3, itd.

Instance (segment)

Segment jest opisaniem wystąpienia wskazanego typu modułu w urządzeniu

Właściwości

Module Type : Wskazuje na typ modułu użyty w tym segmencie

Patch : Względny adres początkowy dla tego segmentu

X : Względna współrzędna X dla segmentu

Y : Względna pozycja Y dla segmentu

Z : Względna pozycja Z dla segmentu

Locked : Włączyć, aby dany segment nie mógł być niezależnie przesuwany

5.4.1.3. Tarcze (Wheels)

Obiekt tarcz nie ma właściwości własnych, lecz służy za miejsce przechowywania poszczególnych tarcz z ich opisami

Otworzenie **Wheels** otworzy tabelę z listą wszystkich tarcz oraz ich właściwości. Tarcze są używane w modułach jako odnośniki dla kolorów i gobo, celem wizualizacji atrybutów dla zdefiniowanych wartości kanałów.

Wheel (Tarcza)

Tarcza zawiera informacje o kolorach i/lub gobo dla zdefiniowanych zakresów wartości w atrybutach

Właściwości

Attrib : Atrybut używający tej tarczy

Części tarczy

Tarcza zawiera jeden lub więcej pozycji (slot). Otworzenie edycji tarczy wyświetli tabelę z listą wszystkich pozycji i ich właściwości

Wheel / Slot (pozycja)

Pozycja (slot) to zdefiniowana pozycja tarczy

Właściwości

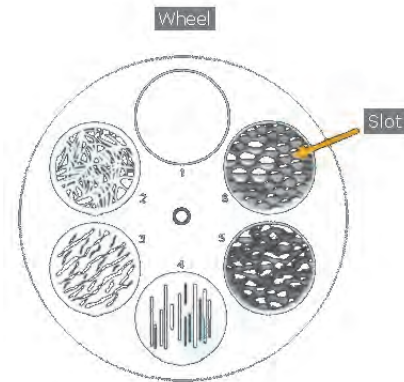
Media Name : Nazwa pozycji, np. Dark Blue

Media Filename : Ścieżka i nazwa pliku obrazka, np. carallon/gobos/martin/03002401.png

R : Dziesiętna wartość czerwonej składowej koloru, np. 255

G : Dziesiętna wartość zielonej składowej koloru, np. 128

B : Dziesiętna wartość niebieskiej składowej koloru, np. 0



5.5 Komunikaty błędów

To krótki opis komunikatów błędów w grandMA2.

- # 0 **Unknown error** : Konsola napotkała nieznaną błąd.
- # 1 **Unknown command** : Próbowaliśmy wykonać komendę, która nie jest znana konsolom.
- # 2 **Input too long** : To co próbowaliśmy wpisać konsolom jest za długie.
- # 3 **Illegal character** : Niepoprawny znak. Po tym komunikacie błędów wyświetlany jest niepoprawny znak. Informuje nas co było źle.
- # 4 **Command not implemented** : Próbowaliśmy użyć komendę, która nie jest znana konsolom.
- # 5 **Number expected** : Konsola oczekiwała liczby.
- # 6 **IP expected** : Konsola oczekiwała adresu IP.
- # 7 **Number too long** : Wprowadzona liczba jest za długa.
- # 8 **Number too small (min=1)** : Wprowadzona liczba jest za mała, musi być 1 lub większa.
- # 9 **Number too big (max=1)** : Wprowadzona liczba nie może przekraczać 1.
- # 10 **Expected** : Konsola oczekiwała jakichś (więcej) danych.
- # 11 **Expected argument** : W komendzie jaką próbowaliśmy wprowadzić zabrakło argumentu.
- # 12 **Expected name** : Konsola potrzebuje nazwy do wykonania wprowadzonego polecenia.
- # 13 **Illegal name** : Usiłowaliśmy nazwać obiekt niedozwoloną nazwą. Może użyliśmy znaku, który nie jest używany w grandMA. Możliwe jest, przykładowo, wpisywanie znaków lokalnych (nieobecnych w alfabecie angielskim), ale nie są dozwolone przez konsolę.
- # 14 **Object does not exist** : Próbowaliśmy użyć obiektu, który nie jest obecny w konsolom.
- # 15 **Object not accessible** : Próbowaliśmy uzyskać dostęp do niedostępnego obiektu.
- # 16 **Resize forbidden** : Próbowaliśmy dodać lub usunąć obiekty z miejsca które na to nie pozwala.
- # 17 **Delete forbidden** : Próbowaliśmy skasować obiekty z miejsca które na to nie pozwala.
- # 18 **Create Forbidden** : Próbowaliśmy stworzyć obiekty z miejsca które na to nie pozwala.

- # 19 **Illegal range** : Wprowadziliśmy wartości spoza zakresu.
- # 20 **Multiuser access conflict** : Co najmniej jeden inny użytkownik aktualnie otworzył to co próbujesz użyć.
- # 21 **Can not leave current destination** : Prawdopodobny konflikt między użytkownikami, który nie pozwala w danej chwili wyjść z aktualnego obiektu.
- # 22 **Can not enter destination** : Inny użytkownik otworzył aktualną pozycję.
- # 23 **File not found** : Próbujesz zaimportować nieistniejący plik.
- # 24 **File format invalid** : Format pliku nie jest poprawny dla docelowej pozycji.
- # 25 **No unique Sequence given** : Próbujesz otworzyć cue z wielu sekwencji.
- # 26 **No unique Page given** : Nie podano unikalnego numeru strony.
- # 27 **Syntax error** : Wprowadzona składnia jest błędna.
- # 28 **No cue source given** : Nie podano numeru źródłowej cue.
- # 29 **Illegal cue number** : Numer cue jest niedozwolony.
- # 30 **No default executor** : Była próba użycia domyślnego executora, lecz żaden nie jest wybrany.
- # 31 **Limit exceeded** : Usiłowanie przekroczenia limitu.
- # 32 **Unknow option** : Próba ustawienia opcji, która nie istnieje dla tego obiektu.
- # 33 **Destination not empty, no copy mode given** : Próba skopiowania do obiektu, który nie jest pusty, a nie określono też jak konsola powinna zareagować.
- # 34 **No cue for part given** : Próba zapisania cue częściowej, lecz konsola nie wie dla której cue.
- # 35 **Edit single object only** : Próba edytowania wielu obiektów jednocześnie, a można edytować tylko jeden.
- # 36 **Too many numbers** : Zbyt wiele numerów w poleceniu.
- # 37 **Copy N to M elements not supported** : Próba skopiowania większej ilości obiektów do mniejszej ilości obiektów.
- # 38 **Move N to M elements not supported** : Próba przeniesienia większej ilości obiektów do mniejszej ilości obiektów.
- # 39 **Move 1 to N elements not supported** : Próba przeniesienia jednego obiektu do wielu miejsc docelowych.
- # 40 **Missing hardware** : Próba otworzenia dostępu do nieobecnego urządzenia.
- # 41 **Illegal layer** : Próba dostępu do niedozwolonej warstwy.
- # 42 **Illegal filename** : Nazwa pliku jest niedozwolona.
- # 43 **Login Needed** : Potrzebne jest zalogowanie do wykonania danej czynności.
- # 44 **Insufficient user rights** : Użytkownik nie posiada dostatecznych uprawnień.
- # 45 **Not a valid clone source** : Źródło czynności klonowania jest niepoprawne. Mogą być niezgodności między źródłowym i docelowym urządzeniem.
- # 46 **Not a valid clone destination** : Cel czynności klonowania jest niepoprawny. Mogą być niezgodności między źródłowym i docelowym urządzeniem.
- # 47 **Clone source fixture list expected** : Konsola oczekiwała listę urządzeń źródłowych. Sprawdź użytą składnię.
- # 48 **Clone destination fixture list expected** : Konsola oczekiwała listę urządzeń docelowych. Sprawdź użytą składnię.
- # 49 **Expected objects to be cloned** : Konsola spodziewała się więcej urządzeń. Sprawdź użytą składnię.
- # 50 **Invalid version** : Próba wykonania czynności nie obsługiwanej przez tą wersję.
- # 51 **Illegal time format** : Wpisany format czasu jest niepoprawny.
- # 52 **Operation aborted by user** : Użytkownik anulował czynność.
- # 53 **PSR not available** : Nie można wykonać PSR (częściowego odczytu spektaklu) na wybranym spektaklu.
- # 58 **Object is locked** : Próba edycji zablokowanego obiektu. Trzeba go wcześniej odblokować.